3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



2005 23

卷头特辑 陈天桥占领游戏娱乐产业的“盛大计划”!!



GAME SOFTWARE 电子游戏软件



赠品3 搏击玫瑰XX 心跳大海报



赠品2

赠品3

PS2超大作3弹连发! 彻底攻略

biohazard 生化危机4

PS2版全内容公开!全要素满载!

灵魂能力3

旺达与巨像

梦回天堂 卡带帝国的黄金岁月 焦点专题

超级任天堂十五周年纪念

专题企划 各类游戏要素深入剖析

LU与CU 永恒的话题

特别策划 不为了怀旧 而是记住

过去进行时

发生在过去的故事
延续到现今的意义

游戏中毒绝密档案

总170期 定价:9.80元
ISSN 1006-5032



TVGAME综合情报志

WHAT'S COOL ? C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK

更潮冲刺确认

打造国内街头流行资讯一流品牌
街头潮流重装盛典 11月下旬全国登陆

搜酷
2005 DEC
初冬号

~~定价:20元~~
推广价:15元

So COOL

COOL Person
Cover and Exclusive Interview
最酷封面人物
孙燕姿

初冬大赦!
正宗美式休闲风潮天下

涌动壮观!大打运动着装配鞋企划

包容更多极上话题　涌现更多精彩画面

T-MAC5正式平民化降临
直击东京PUMA Clyde发表会
周杰伦大开独家潮店细幕
等等狂潮万众瞩目切勿错过……

街头流行圣经!

封面人物确认　设计仅供参考

邮购时请注明"搜酷"邮购地址:北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



我最喜爱的5分钟游戏
攻略 征文大赛



真·游戏高人 征集令

盛大创业投资，制作一款你的游戏
盛大职业机会，成就一流的游戏人
盛大超值奖品，赢取一个万元头筹

高人须知：
本次大赛不比谁游戏玩得多，谁玩得时间长，而是看谁玩得深；惟有识得游戏真味者，才能获得青睐。

大赛宗旨
作为网游业界领先者，盛大响应绿色、健康网游号召，提出盛大休闲网游战略。在此基础上，盛大提出"五分钟游戏"概念，为游戏的引进和研发确定了清晰的方向。本次大赛将推广普及五分种游戏概念。欢迎业界朋友襄助盛大五分钟游戏促进行动。

参赛要点
投稿时间：2005年10月28日－12月15日
大赛规则：见官方站点http://5min.sdo.com
投稿方式：
- eMail提交。投稿邮箱：games@snda.com
- 邮寄投稿。邮寄方式如下：
  地址：上海浦东张江碧波路690号1号楼
  收件人：5分钟游戏征文大赛工作组
  邮编：201203

SNDA
主办方：盛大网络发展有限公司
出版支持：盛大新华网络发展有限公司







无双系列五周年纪念

从成熟到流行　系列全解析

绝版珍藏　永久保存








SHIN · SANGOKUMUSOU
三國真無双
典藏真书
三國真無双
真无双 OST

陈天桥占领游戏娱乐业的“盛大计划”

——盛大国际通信展力推国内互动娱乐产品









2005年10月18日，中国领先的互动娱乐传媒公司上海盛大网络发展有限公司带着他们最新的全线互动娱乐产品亮相于在北京召开的中国国际通信展。本次盛大全力出击，俨然一副“领衔主演”的架势，在通信展上一次公开展示了三大产品线。首先是EZ Pod，将PC平台升级为综合互动娱乐功能的娱乐平台；其次是基于英特尔架构、面向3C融合、定位于电视与宽带平台的“宽带娱乐电脑”EZ Station，即外界期待已久的“盛大盒子”；令人惊喜的是，盛大还首次公开展示其基于无线技术、融合多种随身娱乐功能的掌上网络娱乐终端EZ Mini……盛大的举动表明他们已经开始向国外的互动娱乐产品发起了挑战，盛大总裁陈天桥已经开始了他占领国内游戏娱乐业的计划。

体验“EZ”，体验简单生活！



↑现代家庭更加注重足不出户就能全家同乐。

EZ是一种简单的处世态度。Easy大家都知道，容易、简单、舒适，我们在奔忙中追寻的结果，就是为了让生活更easy。

人类文明发展，积累的东西越来越纷繁复杂，但还原到生活中，却越来越简单，从电话到电视，从汽车到航天飞机，让一切不可能变为可能，让一切不容易变为容易。网络的出现，也让我们的生活更easy，足不出户，却能牵手世界。而语言，再一次经历革命，想怎么写就怎么写，只要能理解，只要可以传播，只要更easy，又何必墨守成规。

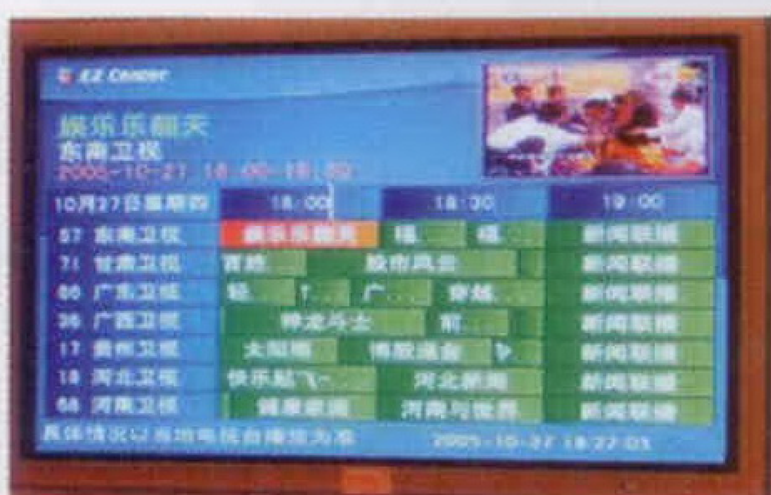
于是，Easy变成EZ，不太懂英语的人也会念。相比之下，EZ更容易，这也是它要传达给人们的信息——我们的世界，需要的就是简单的选择，自在的休闲和分享的乐趣。



在现今忙碌的社会，人们需要用EZ化的生活来调剂自己的心态，忘掉忙碌的工作压力。在数字科技的时代，它联结着我们的快乐，让我们虽然天涯咫尺却可以分享每刻的欢欣。EZ是一个绚丽多彩的舞台，它提供一种全新的娱乐方式，在娱乐、生活、求知中，我们可以找到属于自己的生活，属于自己的快乐。EZ化，是一股不容忽视的潮流，一种不可替代的生活。现在，它终于来到了我们的身边。

盛大“EZ家族”全员检阅

EZ Center



EZ Center是由盛大自主研发的一款宽带娱乐门户软件，配合兼容EZ Center的遥控器，它能够将您的个人电脑迅速升级为“家庭全能宽带娱乐中心”，使您以便捷、轻松的方式在家用电脑上享受宽带娱乐生活。目前EZ Center向用户提供电视、音乐、游戏、卡拉OK、影院、收音机、财经、新闻、文学等多项应用。



EZ Center安装时对电脑有一定要求，它包括：

1、中端或高端处理器，推荐采用主频2.0GHz或以上处理器。

2、足以满足计算和娱乐需要的内存容量，推荐使用256MB或更多。

3、大容量硬盘，推荐使用80GB或更大。

4、CD-ROM/DVD 驱动器。

5、图形和音频播放功能、推荐采用128MB显存的显卡、独立（非板载）声卡。

6、其中电视功能需要电视卡支持，推荐使用系统支持的电视卡。

7、宽带网络连接，推荐采用1MB带宽或更多带宽接入。

8、电脑已经预装WINDOWS XP Home/Professional SP1/SP2。

EZ Pod



↑EZ Pod将键盘和手柄融为一体，功能超强。

EZ Pod（盛大易宝）是盛大针对终端消费者推出的包含EZ Center宽带娱乐门户软件在内的电脑宽带娱乐升级套件，它能够将您的个人电脑迅速升级为“家庭全能宽带娱乐中心”。尤其引人注目的是它的遥控器，当横着使用的时候它就成为一只游戏手柄。EZ Pod（盛大易宝）可能包括以下组件（视套件规格型号而定）来提升您的娱乐体验：

1、一个兼容EZ Center的遥控器，用于操作EZ Center，并可作为键盘和鼠标的辅助设备，某些型号遥控器还集成游戏手柄功能。

2、一个遥控器红外（IR）传感器，使得遥控器可以与计算机通信，以便您操作EZ Center。

3、一张EZ Center软件光盘，包含EZ Center宽带互动娱乐门户软件以及一些必备的应用软件。

4、一本EZ Guide，同步指引EZ系列产品的应用和内容，是宽带家庭生活的娱乐宝典。

EZ Station





EZ Station（盛大宽带娱乐电脑）是盛大特别针对家庭用户设计的，基于PC架构的新型宽带娱乐终端。它既是一台强有力的高速电脑，也是一个易操作的娱乐中心，配备了提供强大计算能力和丰富数字娱乐体验所需的软硬件，可同时接入宽带和有线电视网络，带来全家共享的宽带娱乐新体验。EZ Station（盛大宽带娱乐电脑）包括了高端处理器、大容量硬盘、DVD 驱动器，以及一个遥控器。您只要基于遥控器的简便操作，即可通过EZ Center实现“轻松娱乐、休闲生活、快乐求知”。

1、全面支持各种视音频输出：支持DVI、VGA、S-VIDEO、RCA等多种视频输出，支持S/PDIF光纤高保真音频输出。

2、全面支持各种数码设备接入：6个USB 2.0接口、1个1394高速接口、双路麦克风输入。

3、全面支持高清晰度影像播放：支持高清晰度影像（HDTV）播放(720P/1080i)，完美视听品质。

4、强大的个人电脑性能：高速CPU、强大3D图形显示功能、超大存储容量、支持DVD刻录。

5、专利多功能遥控器：独创专利遥控器设计，简便操作，内置时间密钥，兼具游戏手柄功能。

6、全面的娱乐内容应用：电视节目暂停和数字录像、互动影音、健康游戏、卡拉OK……内置EZ Center软件提供全面娱乐应用。（仅限部分型号产品）

EZ Station并没有把游戏作为重点，而是把数字娱乐摆在了首位，目前这款产品编号为SE50G500的“EZ Station”的价格为6850元。虽然它有高速的CPU、强大的3D图形显示功能、超大的存储容量、支持DVD刻录等，但相当于一台电脑的价格是否会对消费者产生吸引力，则需要慎重考虑了。



盛大的蛋篮

□特约撰稿人/王俊生

在生意圈中有一句老话——老得不管你是新入门的菜鸟还是久经沙场的老鸟都能倒背如流：别把所有的鸡蛋都放在一个篮子里。满满一篮子鸡蛋固然丰满得十分好看，从而往往能够卖出个好价钱，但随之而来的风险也不可低估，一旦有个不慎失手，往往十有八九会落下个血本无归的结果。所以找几个合适的篮子、把鸡蛋分别放进去以减少风险，就成为自古以来必须遵守的商业基本定理之一。

没有一家公司能够成为这个定理的例外，即便是靠那近乎孤注一掷的豪赌而获得成功的盛大也是如此——或者更准确地说：更得如此。

目前市值高达20亿美元的盛大是纳斯达克的上市公司，而创始人陈天桥家族的控股则超过了60%，可想而知，和所有Listing Company控股的老大一样，陈老板的身价和盛大股价的起伏密切相关。从另一个角度来说，上市之后所圈到的大量金钱属于公司并不是陈天桥个人，公司必须用这些投资去创造另一个（或者几个）商业神话，让大多数股东们看到（或者起码是感到）公司正在为他们获利而进行各方面的努力。因此，给股东一个交待、让股价的稳步增长对于盛大有着举足轻重的作用。

而盛大和大多数擅长商业资本运作的公司一样，为了做到这一切去寻找一些故事，一些和鸡蛋与篮子密切相关的故事。

* * * * * * *

盛大2004年度的财务报表告诉我们，在一连串持续增长眼花缭乱的数字背后，危机正在逐渐浮现。在全年4.53亿人民币的营业收入当中，有4.12亿元来自于网络游戏，占到整个营收总额的90.9%！而在这4.12亿网络游戏的收入里面，又有3.17亿元由MMO RPG提供。也就是说，单单“传奇2”、“传奇世界”这两个作品（当然还包括其它几个完全无法相比的作品），就为盛大提供了将近70%的营业收入！

惊叹于旧时代网络游戏令人吃惊的持续魅力毫无意义，相反的，明眼人一下子便能看出来，现在盛大差不多所有的鸡蛋，都放在一个脆弱而晃动的篮子里，尽管这篮鸡蛋的价值越来越高，但随之而来的风险，也越来越大得可怕。

传奇和传奇世界虽然有着相对稳定的消费群，其消费方式和习惯也已经形成了规律，但那毕竟是多年以前的作品了，好的鸡蛋固然能卖个好价钱，但鸡蛋就是鸡蛋，无论如何也不会变成更昂贵的小牛排。与盛大利润息息相关的两个作品，现在的发展空间极其有限，单靠它们要让财务报表一年比一年好看是非常困难的（想想“奇迹”运营第二年大滑坡给九城带来的巨大影响吧）。

另一个会对财务报表产生巨大影响的是网络游戏本身。确实，从表面上看，盛大从网游起家，似乎这原来就应该是天经地义的本业。不过，网游公司通过网游这个主营业务来获得巨大的主营收入，在这个世界的其他地方看起来完全合情合理，放在我们国内却并非理所当然。目前中国网络游戏的发展十分不健康：行业内投机气氛浓重，行业外社会压力和政策风险巨大，而后者在很大程度上更加剧了前者的发生。来自“上面”的一个指示或者一句话，经常轻易把网游推入绝境（事实上最近推出的某项规定便几乎要了“魔兽世界”这类作品的老命）。网游曾经给盛大带来了巨额的收益不假，但人们有理由怀疑这财富是否真的能源源不绝，而不是昙花一现。信心不足将直接导致人们，尤其是股东们，调低对公司未来发展和收入的期望，而这一切则会在很短的时间里从公司的股价和大股东的荷包状态上反映出来。

盛大的股东们持有这两种怀疑是正常的，因为它们确实存在，而且总爆发的概率极大，如果一直陶醉于报表上那些带着很多零的数字而不采取措施，那么盛大离篮翻蛋打的那一天也不会太遥远了。

* * * *

陈天桥先生当然是个聪明人——确切的说，他应该比你我之间的绝大多数聪明人都还要聪明一点，他很早就在考虑盛大的鸡蛋问题，并且在数年之前就已经开始了艰巨的转移鸡蛋的工作。推出泡泡堂这一休闲网游新盈利模式是一例、收购新浪19%股权是一例，机顶盒乃至于整个EZ计划便更是一例。



（下转第6页右侧）

EZ mini



EZ mini是一款由盛大和Mitac共同开发的掌上网络娱乐终端，它兼具了掌上电脑的强大功能和掌上游戏机的丰富娱乐内容，操作简便，功能强大，具有音乐、游戏、电影、电子书等多种功能和应用。EZ mini是全球第一款支持网络游戏的掌上终端。盛大的经典网络游戏，如《传奇世界》、《梦幻国度》等，将陆续被移植到EZ mini上。

不需电脑，通过EZ mini自带的WiFi（无线宽带）和蓝牙模块，可以自由、方便、快速地连结互联网，搜索下载音乐，畅游无限。EZ mini具有电影播放、各种电视游戏、图片、电子书浏览等功能，带给用户全方位的娱乐体验。EZ mini支持mp3 和 WMA 格式的音乐文件，将来还将逐步支持无损压缩的音乐格式，更具开放性。EZ mini支持播放更高码流率的音乐文件，音质更清晰动听，自带2个高功率0.8W的扬声器，能在小范围人群内共享。

EZ mini硬件规格

功能		定义
处理器		Intel PXA270架构 主频 416MHz
视频	显示	2.7英寸 带触摸屏的半反透式的LCD显示
	图像解析	240*320分辨率 ，262K色彩
内存	ROM	64M
	RAM	64M
外部存储		支持SD和MMC
电池		1800Mah的锂电池
无线连接		Bluetooth 1.2标准
		WLAN 802.11b蓝牙和WLAN能同时工作
输入输出	扬声器	内置3D环绕立体声 高功率扬声器(0.8W*2)
	耳机	3.5毫米迷你插座（带麦克风）
	USB	支持Mini USB 2.0，用于高速数据传输
物理参数	尺寸	长65，宽128，高19.5（毫米）
	重量	约142克

盛大与英特尔联手 打造未来数字化生活

2005年10月27日，盛大互动娱乐有限公司宣布将与英特尔（中国）有限公司结成战略合作伙伴关系。根据双方签署的谅解合作备忘录，双方将联合推广基于宽带娱乐内容与服务的数字家庭娱乐平台：盛大 EZ 宽带娱乐综合平台。本次合作将进一步深化盛大与英特尔此前就进入中国的数字家庭达成的广泛的战略合作伙伴关系。双方的深入合作将会把盛大的数字家庭娱乐解决方案推广至中国乃至全球的消费者。

英特尔将与盛大在EZ宽带娱乐综合平台的市场推广和营销方面进行合作，双方将共同投入市场推广基金；英特尔将选择盛大EZ Center/EZ Pod作为其新一代数字家庭技术平台的重要合作伙伴；同时根据双方达成的协议，英特尔与盛大将携手推广EZ娱乐综合平台产品，双方预计将在一年内把50万套盛大EZ宽带娱乐综合平台产品推向市场。双方还将就盛大EZ Center/EZ Pod结合使用英特尔数字家庭平台技术进行深入的开发合作。

“盛大将会通过EZ Center/EZ Pod向中国家庭消费者提供更加完美的综合娱乐解决方案，”盛大董事长兼CEO陈天桥先生表示：“通过与英特尔的合作，我们已经建成了一个强大且易用的宽带娱乐内容与服务的推广平台，同时双方的共同市场推广活动也将有助于我们吸引更多的中国消费者。”

英特尔中国区总经理简安琦女士表示：“英特尔一直在致力于将创新、众多数字设备、一流的娱乐设施和尖端技术融合在一起，通过创建全新的数字家庭平台，使消费者能够以自己的方式更充分地享受和掌控自己的数字娱乐体验。我们将继续与包括盛大在内的产业生态系统密切合作，推动数字家庭在中国的发展。”

（上接第5页）不过对于股东来说，泡泡堂换汤不换药，只是无关痛痒的一招。新的盈利模式仍然在网游自身危机的笼罩之下，更何况MMORPG之后无数商家转换阵地挤入休闲网游市场，竞争只怕要比当初更加激烈和惨痛。而收购新浪固然十分有趣，但随后却并没有更有趣的下文出现，盛大在这个领域的发展方向和动态不明，股东对这个故事的兴趣自然也就有限。唯有EZ计划的推出才让人眼睛一亮，这个故事完美的逻辑性和发展规划，很容易便能让股东们产生这样一种期望：盛大或许已经找到了合适的新蛋篮。

对于上市公司来说，这种故事的版本通常都有两种：一种只是给人带来幻想的肥皂泡，而另一种则确实存在。为了让人们信服，陈天桥并不仅限于对EZ计划的概念炒作，盛大高调的新闻发表会试图给人们传达这样一个信息：EZ不是一个为了应付股东而吹出的肥皂泡，它确确实实存在，并且正在被努力执行着，是一个值得期待和追加投资的方向，是盛大的又一个“传奇”。



EZ计划几乎完全是索尼或者微软进军游戏业在大陆这个相对封闭环境中的完全翻版，甚至连盛大各项主机的名字都让人产生这种感觉。

客观地说，虽然索尼、任天堂、世嘉等等公司在这个市场中屡战屡败，但盛大作为一个了解平民玩家需求、了解国内消费能力和消费习惯、拥有大量销售渠道和市场推广经验的公司，却很有希望获得突破。但这并不意味着盛大真的能够再创造一个神话，找到另一只会生金蛋的天鹅。

缺乏技术沉淀、无法建立技术壁垒是盛大涉足硬件市场最大的困难，这也几乎是所有国内厂商的通病。从业5年以来，陈天桥依靠巧妙的资本运作和商业才华取胜，却没有在软件或者硬件研发上真正有所作为。以原创游戏为例，盛大自身开发的作品都以传奇为蓝本，并且唯其马首是瞻。据说在很长一段时间内，陈大年(陈天桥的弟弟)审核公司内部原创游戏所奉行的宗旨就是两个凡是：凡是传奇里有的都是好创意，凡是传奇里没有的都会被枪毙。很难想象在这种环境和管理思想的指导下，盛大在软件开发领域能有多大的发展—即便是收购再多的Actoz也无法改变这一切。

软件尚且如此，硬件就更不用赘言。在整个EZ计划里，所有的硬件都由其他硬件厂商代工生产，而且采用的全部是通用件，也就使说，盛大根本没有也无法为EZ计划中任何的硬件做出专有的、特别的设计规划。EZ Center就是一台PC，EZ Mini就是一台Pocket PC，甚至连操作系统，也只是把Windows XP和Win Mobile(一说Win CE)界面略作包装的版本。也就是说，除了传奇（还是传奇！），盛大甚至不能给EZ计划提供任何独有的、实质性的支持！而这对于硬件厂商来说，几乎是致命的。

无法建立技术壁垒的后果，就是将面临任由后来仿冒者掠夺自己胜利果实。从超任以后开始，世界上所有的游戏硬件厂商都通过技术壁垒这种方式来杜绝其他厂商的仿冒，而我们却完全不知道盛大有什么方法去阻止HP甚至好译通生产一个具有类似外形、同样功能、同样操作手感、甚至同样能够运行模拟器和传奇PDA版的“EZ Mini”。国内几乎所有的电子产品，都只能陷入低水平的价格战，其根本缘由也正是由这种轻研发、重市场的习惯而导致的。盛大的EZ计划只是在这上面套了一圈貌似高科技的光环而已。

* * *



鸡蛋必须被放到其他的篮子里去，或者起码看起来必须是那样。但那是一个稳固可靠的篮子么？它能承受多少鸡蛋？EZ计划是否会如同维纳斯那样在期待达到顶峰的时候消失在人们的记忆中？这些问题困扰着所有关注着盛大的人们，而目前唯一可以确定的是，这个公司还没法给出一个让人满意和信服的答案。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE
Vol.170 2005/23
半月刊 每月1日/15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 生化危机4

STAFF
主办单位 中国科协工程学会联合会
社 长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑 杨帆
执行主编 杨柯来
联系地址 北京61-66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010-64472729-412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传 真 010-64472184
邮购电话 010-64472177 64472180
广告电话 010-64472920
广告联系 佟晨
广告电邮 toc520@vip.sina.com
印 厂 北京乾沣印刷有限公司
订 阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11-3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

卷首特辑「盛大"网络"」。

特别策划「超级任天堂十五周年纪念」。

深入专题「LU与CU 永远的话题」。

特别企划「过去进行时」。

搞怪专题「过把瘾就死 游戏中毒完全档案」。

无双报道。

电玩铁板烧。

攻略人行道。

别致专栏。

特报 SCOOP 日本CESA年度优秀游戏评选结果揭晓

本刊日本专讯　日本计算机娱乐供货商协会（Computer Entertainment Supplier's Association,CESA）于27日举办了“第9回CESA GAME AWARDS”颁奖活动，其针对日本国内的各款游戏进行评选并颁发了对应的奖项。“CESA GAME AWARDS”的奖项共设3大类，分别针对为2004年4月1日到2005年3月31日期间所发行游戏的“GAME AWARDS 2004-2005”；针对9月在东京电玩展上参与展出但尚未发售游戏的“GAME AWARDS FUTURE”；以及针对参与评选但还没决定商品化游戏的“GAME AWARDS INDIES”。

9th CESA GAME AWARDS

在“GAME AWARDS 2004-2005”这一奖项中，共有13款游戏获得优秀奖，其中的最优秀奖由SQUARE ENIX的《勇者斗恶龙8》夺得，该游戏同时也获得最佳销售奖，是本次游戏评选最大的赢家；微软的《光环2》则获得全球海外作品奖，也是唯一一款非日本厂商制作的获奖游戏。另外由SEGA所制作的《实战柏青嫂必胜法！北斗神拳》获得特别奖。

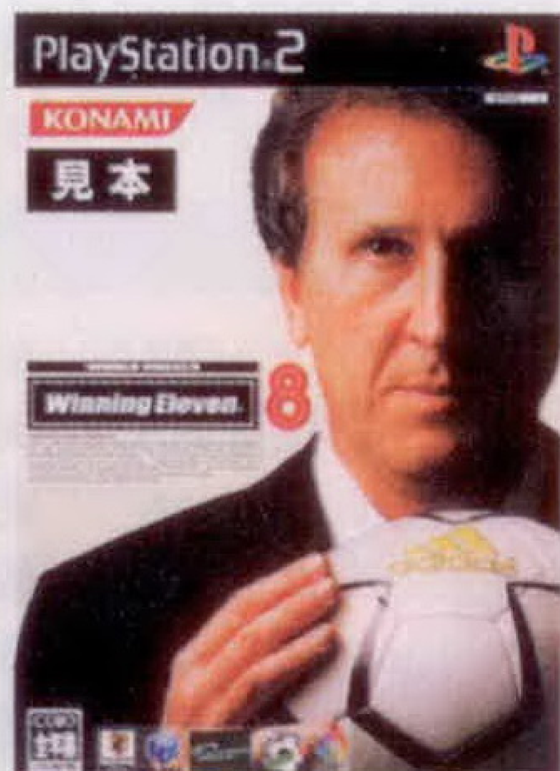
在“GAME AWARDS FUTURE”方面，共有11款游戏获奖，这些作品都是在本届东京电玩展中受到玩家特别关注的重头大作，包括在Xbox360上由著名制作人水口哲也操刀的《九十九夜》，以及由《勇者斗恶龙 8》开发制作公司 Level-5 所制作的《星际游侠》。其中《旺达与巨像》和《王国之心2》这两款游戏则是连续两年获此殊荣，另外《怪物猎人》去年获得最优秀奖，而今年《怪物猎人2》以超越前作的不俗表现再次获奖。



↑这次的评选结果可能有点让人意外，面对无数精彩的次世代大作，《DQ8》却当仁不让夺走两项大奖。







GAME AWARDS INDIES

得奖游戏	制作者	机种
◆大奖		
AMIDA The Soldier on The Bridge	大门义弘	PC
◆优秀奖		
恋爱的剪票口	田中准也/中山千明	PS2

在还没商品化的“GAME AWARDS INDIES”奖项评选中，全部是采用投稿评选的方式产生，由富山县立大学Technical Computer Club的大门义弘所制作的PC版《AMIDA The Soldier on The Bridge》，和Konami School TEMP的田中准也与中山千明制作的《恋爱的剪票口》获得了这项大奖。

GAME AWARDS 2004-2005

得奖游戏	制作厂商	机种
◆最优秀奖		
勇者斗恶龙8	SQUARE ENIX	PS2
◆优秀奖		
GT赛车4	SCE	PS2
触摸瓦里奥制造	任天堂	NDS
3年B班金八老师～成为传说中的教师！	ChunSoft	PS2
真三国无双4	KOEI	PS2
大合奏！乐团兄弟！	任天堂	NDS
勇者斗恶龙8	SQUARE ENIX	PS2
生化危机4	CAPCOM	NGC
遥远时空中3	KOEI	PS2
口袋妖怪绿宝石	POKEMON	GBA
大众高尔夫便携版	SCE	PSP
合金装备3	KONAMI	PS2
行星保卫战	BANDAI	NDS
胜利十一人8	KONAMI	PS2
◆最佳销售奖		
勇者斗恶龙8	SQUARE ENIX	PS2
◆全球奖——日本作品部分		
胜利十一人8	KONAMI	PS2
◆全球奖——海外作品部分		
光环2	微软	Xbox
◆特别奖		
实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	SEGA	PS2

GAME AWARDS FUTURE

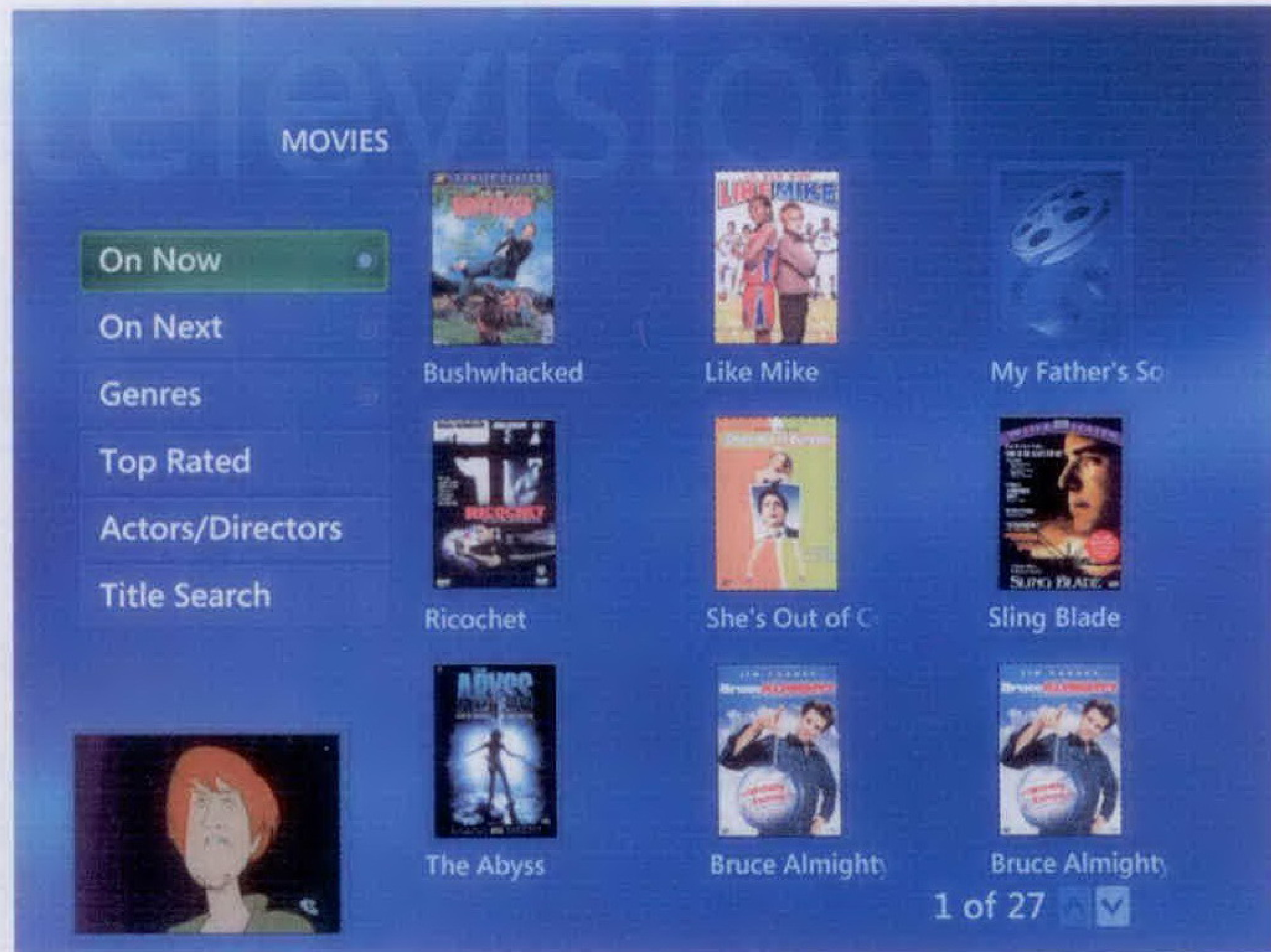
得奖游戏	制作厂商	机种
◆最优秀奖		
大神	CAPCOM	PS2
机动战士高达SEED 连合 VS. Z.A.F.T.	BANDAI	PS2
王国之心2	SQUARE ENIX	PS2
深渊传说	NAMCO	PS2
九十九夜	微软	Xbox 360
最终幻想XII	SQUARE ENIX	PS2
怪物猎人2	CAPCOM	PS2
龙如	SEGA	PS2
星际游侠	SCE	PS2
LocoRoco	SCE	PSP
旺达与巨像	SCE	PS2



微软推出支持360的视窗更新程序

本刊讯　微软在10月15日正式推出了Windows XP Media Center Edition 2005（以下简称MCE2005）的更新程序“Update Rollup 2”，其中新增了多项播放功能，全面支持Xbox360的多媒体联机。MCE2005是以Windows XP为基础，针对影音家电等多媒体需求而加以特别设级的窗口操作系统，具备更为简化而且直观的操作界面，可以通过遥控器进行操作，以及能够提供网络联机、多媒体影音播放、电视节目录制等相关娱乐功能，并支持Windows XP兼容程序的安装与执行。





本次微软所发表的MCE2005更新程序“UpdateRollup2”，加入了多项新功能，其中最主要的针对即将于年底推出的Xbox360“Media Center Extender”的支持。它让Xbox 360可以通过网络与Media Center PC联机，播放储存于PC中的多媒体文件，包括影片、电视节目录像、音乐、相片等等，让玩家可以通过Xbox360轻松在客厅或卧室的电视上欣赏PC中的多媒体影音资料。除了新增对于Xbox360的功能支持之外，“Update Rollup 2”还根据相关意见的回馈与新的硬件需求，加入了多项改良设计，包括支持最多4个电视选台器、支持DVD自动换片机、支持离开模式、强化DVD烧录功能等。各加盟硬件厂商也预定于今年秋季开始贩卖内含“Update Rollup 2”功能的Media Center PC产品。

经过了这次的系统更新，MCE2005的界面更加引人入胜，操作非常方便。不过虽然支持高清晰度电视（HDTV）和双信道调谐电路，但在全屏模式下看电视时的效果仍然不尽理想。而且作为操作系统，MCE2005并不与其PC机分开销售而是捆绑在一起。MCE2005应该算是目前市场上最棒的桌面视听娱乐中心，不过要让其担当数字家庭的网络处理中心这一职责估计还要等一段时间。



美国推出Xbox硬盘扩充套件 主机最多可接驳四块外置硬盘

本刊讯　位于美国关岛的一家厂商推出了非原厂制造的Xbox硬盘扩充改装套件，该扩充套件可以让玩家最多再额外扩充4块硬盘到Xbox主机里面。

这组名为X5的硬盘扩充套件里仅包含硬盘切换旋钮、排线、散热风扇、扩充支架等配件。该网站上还提供PDF格式的文件以图文教学的方式来指导玩家如何在Xbox上安装这个扩充套件。该硬盘扩充套件原本的厂商建议售价为199美元，目前为了推广产品，将价格特定为179美元。



不过在这里需要提醒大家注意的是，该产品并非微软原厂配件，而且由于是刚刚推出的新产品，在运行时难免出现问题，如果造成了主机的损害，将无法得到保修。



日本秋叶原娱乐祭火爆七日 索尼一手包办成为PS天堂

本刊日本专讯　10月27日，为期一周的“秋叶原娱乐祭”在日本秋叶原举办，SCE担任该项活动的特别协办厂商，并于活动中展出了PS2、PSP与PS3的相关游戏新作。

“秋叶原娱乐祭”是与“东京国际电影祭”共同企划举办的活动，预定于日本东京知名的电器街秋叶原举办，以卡通动画与游戏等作品为主题，进行各种宣传展示活动。本次SCE利用自己担任特别赞助厂商的机会，将本次活动办成了PS系列游戏的展示平台，并于外围卖场进行特别贩卖活动。除了既有的PS2与PSP平台作品之外，现场也播映了部分PS3开发中的游戏展示影片，同时也规划了多场舞台活动，内容包括特别影片播映会、游戏制作人座谈会、名人对战等等。

由于到本刊截稿之日该活动仍在进行当中，如果您想了解更多后续的精彩内容，请留意我们下次的报道。



微软公布Xbox Live游戏厅计划 增值下载服务得到众多厂商支持

本刊美国专讯　微软于10月17日正式发表，将随Xbox360主机同步推出新一代“Xbox Live游戏厅（Arcade）”服务，并公布了35家以上的加盟游戏厂商，以及年底前预定推出的21款游戏。

“Xbox Live游戏厅”是利用Xbox Live的网络下载方式，让玩家玩到各种休闲益智游戏的服务。玩家可以通过Xbox Live的付费机制，来购买各种怀旧经典作品或是休闲类的游戏在XB360上玩。本次发表的“Xbox Live游戏厅”服务，将随北美、欧洲与日本地区的Xbox360主机一同推出。新一代“Xbox Live游戏厅”除了继承先前Xbox平台的服务模式之外，还将通过新一代Xbox Live更为丰富的功能与付费方式带给玩家更多的方便，提供的游戏款式也将大幅增加。

到目前为止，已经有35家以上的游戏厂商加入了“Xbox Live游戏厅”的计划当中，他们预定于年底前在北美地区推出多达21款游戏，明年夏季前推出35款，其中包括益智类游戏的鼻祖级名作《俄罗斯方块》，以及前不久在个人电脑上风靡一时的解谜类小游戏《祖玛》等等。

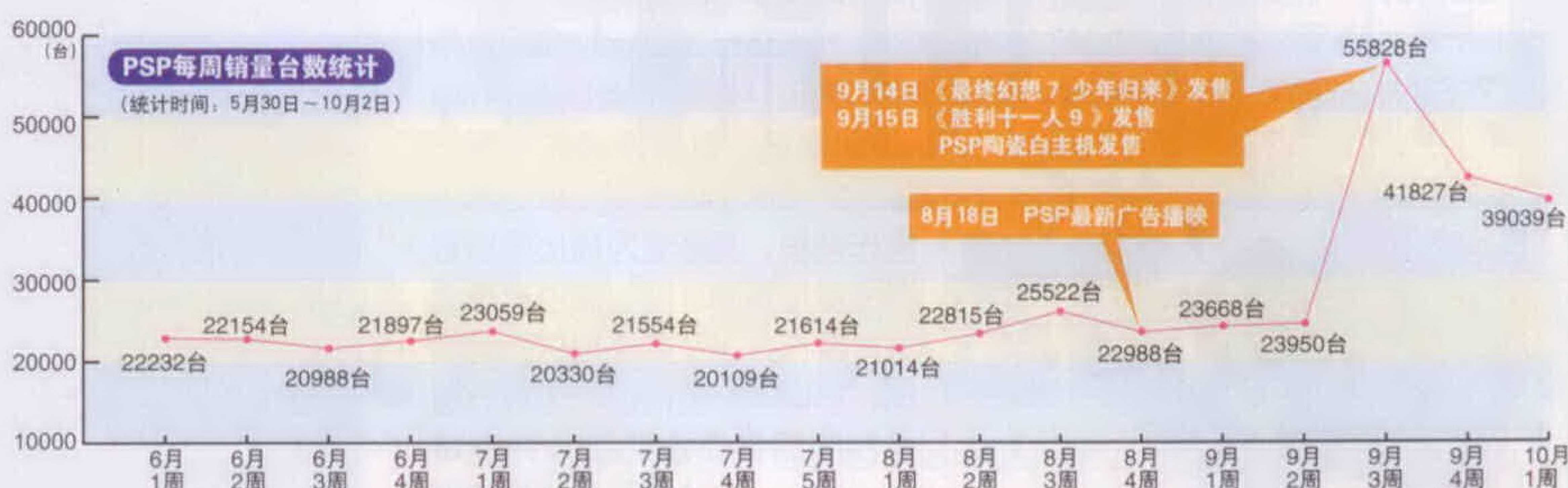
部分加盟厂商名单	Midway Home Entertainment
Atari	Namco
Bizarre Creations	Pixel Storm,Inc
Capcom	Play First
Codemasters	Pom Pom Games
Digital Eclipse	Popcap Games
Electronic Arts	Real Networks,Inc
Empire Interactive	Reflexive Entertainment
Game House Studios	Secret Lair Studios
Gastronaut Studios	SEGA
Hudson Soft	Silver Creek Entertainment
Konami	SNK Playmore
Llamasoft	Streamline Studios
Load,Inc	Ubisoft
Mad Doc Software	Vivendi Universal Games
Microsoft Game Studios	Wahoo Studios



PSP全球出货破千万，索尼业绩大幅增长

本刊讯　SCE于10月21日正式对外宣布，PSP自去年12月在日本首发至今，全球累计出货量已经突破了千万大关。

PSP是去年12月12日在日本地区首先推出的，后来陆续于今年3月在北美、5月在亚洲以及9月在欧洲地区上市，在发售后的短短10个月内便达成1000万台的出货量，是SCE所有发行过的主机硬件中普及速度最快的一台。目前各地区的主机出货台数分别为日本（含亚洲）300万台，北美447万台，欧洲253万台。截至9月底，全球已推出197款PSP游戏，累计出货套数1960万套。在UMD影片与音乐出版物的部分，则以欧美市场为核心逐渐扩大，累计出货套数已超过1500万套。





鉴于PSP软硬件的旺盛销售势头，索尼于10月27日发表了2005年度第2季，也就是7月到9月的集团业绩状况，其中游戏部门的营业额和获利状况比起去年同期都有显著的增长。

根据索尼所公布的资料，2005年第2季度索尼游戏部门（SCE）的营业额为2142亿日元，比去年同期的1196亿日元大幅增长了79.1%，营业利益由去年同期的持平，转变为增长82亿日元的盈余。在硬件方面，PS2主机的出货量由去年同期的302万台增加为501万台，特别是欧美方面的销售表现良好；PS2游戏全球总出货套数为5000万套，比去年同期减少11%；PSP游戏全球总出货套数为900万套；其中北美地区销售下滑，日本及欧洲地区则大幅增加。

虽然PSP的广告宣传费用和PS3主机的研发费用部分投资支出仍持续扩大，不过由于软硬件的销售状况良好，因此仍然获得了82亿日元的盈余，比起上一季的59亿日元亏损有着显著的改善，也使SCE成为索尼经营状况最好的部门。



IBM完成XB360核心处理器研发 两大半导体工厂全力供应主机需求

本刊讯　在日前于美国加州圣荷西所举办的秋季处理器论坛（Fall Processor Forum）中，IBM宣布将由该公司位于纽约州的半导体厂，以及新加坡特许半导体公司共同生产制造Xbox360所使用的微处理芯片。

Xbox360所使用的微处理器，是基于IBM 64位Power PC微处理器架构所设计的，其由1亿6500万晶体管构成，使用IBM的90纳米绝缘层上覆硅（Siliconon Insulator，SOI）制程技术来降低功率消耗并提升工作效率。

该处理器拥有3个对称微处理器核心，主频达到3.2GHz，每个核心都具备双执行绪处理能力，总计可同时处理6个执行绪。每个处理器核心针对微软Xbox360的需求，配备有改良版的VMX-128向量运算单元，具备128个128bit的缓存器，是标准VMX的4倍之多，同时还加入游戏应用所需的新指令，强化工作效率并降低频宽需求。

该处理器内含1MB二阶高速缓存供3个核心共享，并加入针对图形处理与系统应用程序高速串流资料输出入需求而设计的特制逻辑处理单元，提高数据传输效率与频宽利用率。在输出入总线方面，该处理器具备每对信号线5.4Gbps的高速传输前端总线（FrontSideBus，FSB），可提供上下各10.8GBps、共21.6GBps的频宽。整体设计并运用了eFUSE技术，具备高度的设定与可程序化能力。

该微处理器的研发过程充分体现了IBM所累积的深厚研发技术实力和成熟的经验，只花费了不到2年的时间就顺利完成了，其将如期赶上2005年下半年Xbox360主机的大规模量产与年底的全球同步发售。



Xbox官方网站内容彻底更新 XB360成为微软主推目标产品

本刊讯　微软Xbox全球官方网站在经过10月24、25这两日的更新之后，现已重新开张，网站的界面与风格也有了较大的改变。其宣传主题已经由现有的Xbox转移到了新一代的Xbox360。

本次的更新首先是为了升级Xbox Live的服务功能，其次就是为了配合即将上市的新主机。目前网站的整体设计是以Xbox360的绿色与白色为主色，Xbox的logo也替换成新版。在北美、欧洲与日本等国的官网页面中还提供了大量Xbox 360软硬件的相关信息。



目前，距离北美地区的Xbox360正式上市已经剩下不到一个月的时间，相关软硬件的各种宣传造势与预购措施也在如火如荼地进行当中，官方网站上已经刊登了所有主机发售的消息。对Xbox360有兴趣的玩家可以去Xbox的官方网站上搜寻自己需要的信息。

●SONY预定于11月21日推出配备有250GB大容量硬盘与16倍速DVD烧录等录放功能的数字录放机产品"RDR-AX75"，将支持实时录制与高速传送PSP格式MP4 AVC影片档案的功能，可支持最长400小时以上的电视节目录制。预估市价约80000日元。



●日本Bandai Channel、Bandai Visual与Sunrise三家公司于10月25日联合宣布，将于12月16日通过网络付费下载的方式，推出由知名卡通动画导演富野由悠季所制作的原创卡通动画新作"Rean之翼"，预定支持的平台包括PC、PSP与手机。

●日前，由于Xbox360的无线手柄与Wal-Mart（沃尔玛）内使用的手持条码扫描器存在无线频道干扰问题，美国Wal-Mart内的所有Xbox360都被停止使用。微软方面已经对该问题进行确认，并向Wal-Mart提供了解决方案。

●SCEH宣布台湾省所贩售的"PSP豪华版"自11月1日起，建议售价由现行的新台币8800元（折合人民币约2200元），降为新台币7480元（折合人民币约1870元）。



特报 SCOOP XB360于2005世界计算机展中最后登台

本刊讯　微软于10月26日开幕的日本“2005年世界计算机展”中，再次展出了Xbox360多媒体影音联机以及新一代Xbox Live的相关功能，这也是在其于日本上市之前的最后一次登台亮相了。

本次在日本东京国际展场所举办的“2005年世界计算机展（WPC Expo 2005）”一共历时4天，即10月26到29日。该展会是以个人计算机和各种数字信息与家电等3C产品为主的国际性展览，首届于1995年举办，至今已成功举办了11届。

微软这次虽然其于展出摊位上再次带来了Xbox360，但是由于这次展会并不是以游戏为主，因此展出的重点摆在了Xbox360与MCEPC产品的多媒体影音联机播放功能，以及新一代Xbox Live的实时信息传送服务等项目。

多媒体互动影音播放功能

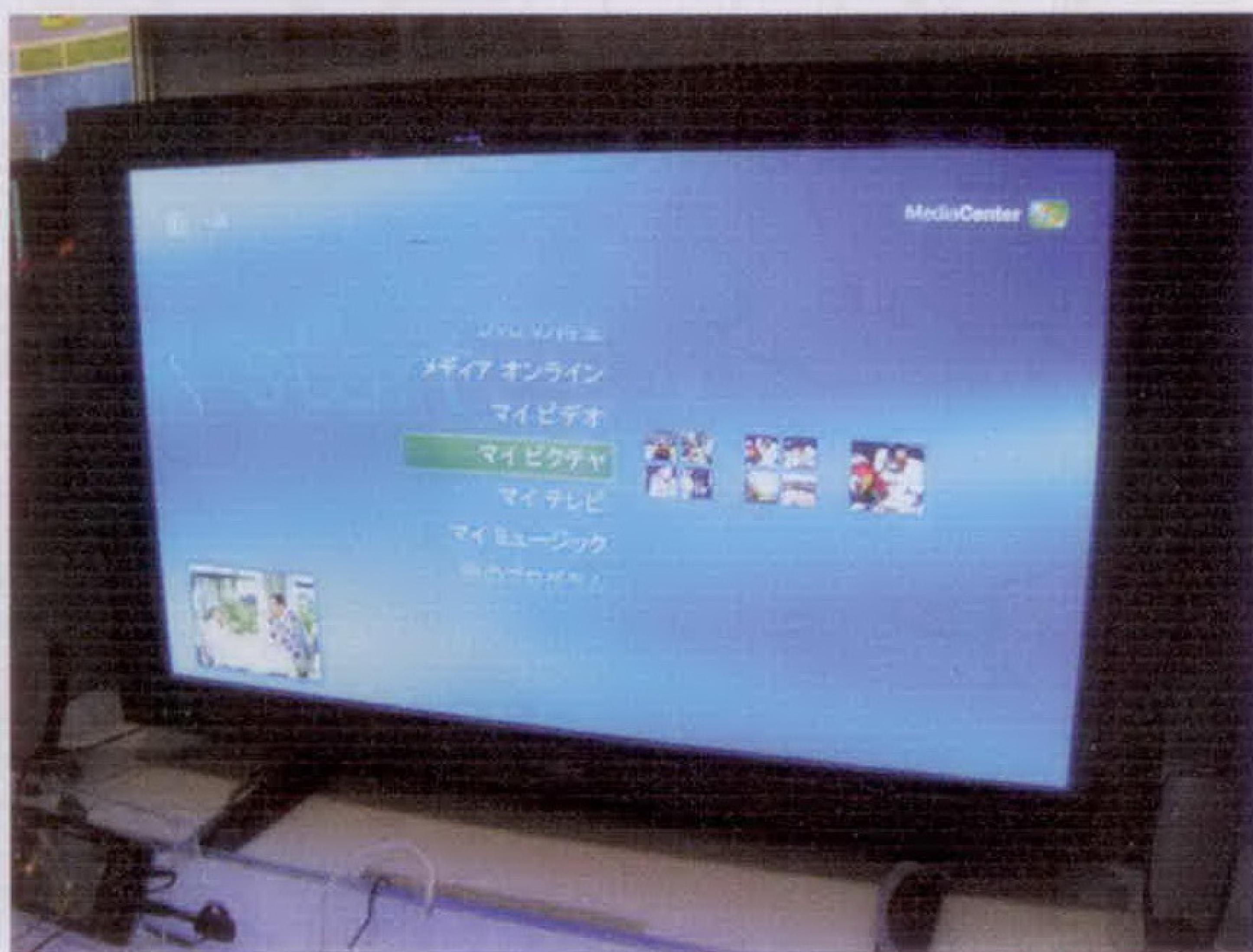
Xbox360具备多样化的影音播放能力，以及“Media Center Extender”功能，能与针对影音家电等多媒体需求而设计的“WindowsXP Media Center Edition 2005”通过网络联机，播放储存于PC端的多媒体影音资料。本次微软于WPC 2005中实际展示了该项功能，通过Xbox360手柄的操作，呼叫位于同一局域网络上的MCEPC所储存的音乐与影片档案，以串流方式进行播放。

如果玩家只具备一般版本的WindowsXP，一样可以进行联机播放，不过可播放的媒体文件格式将只局限于音乐与图片，无法播放影片。另外，在标准USB接口储存装置，如iPod、PSP等产品方面，同样可以通过Xbox360的USB连接口来播放储存于其中的多媒体档案，不过可播放的媒体文件格式限制与WindowsXP的状况相同，仅限音乐与图片，无法播放影片。



新一代Xbox Live的信息传送服务

除了多媒体影音播放方面的强化，Xbox360在Xbox Live方面的功能也有许多改良，将各种Xbox Live的设定与服务完全整合到Xbox360的系统操作界面中。微软在现场展示了Xbox360的实时信息传送服务功能，该功能与其它Xbox360系统功能相同，都是独立于游戏之外的标准功能，玩家不论在系统界面或任何游戏当中，都可以发送或接受来自其它玩家的文字或语音信息。



有别于前代一台主机仅具备一个玩家代号的状况，Xbox360可单独区分出同一主机的不同玩家。在文字讯息的发送部分，现场是以标准USB接口的键盘来进行输入，显示Xbox360所具备的USB连接不只可用于专属控制器以及USB储存装置的连接，也能支持一般常见的USB键盘。语音信息部分则是使用语音通信用的耳麦来输入，就如同一般手机所提供的语音信箱。

身为PC操作系统的龙头厂商，同时也是实时通讯软件MSN Messenger研发商的微软，在吸收了前一代Xbox的研发推广经验之后，针对PC联机多媒体播放与玩家社群交流等功能进行了大幅的强化，并将之加入新一代的Xbox360中，除了提供Xbox360玩家更便利多样化的功能之外，也充分提升了具备相关功能的MCEPC平台的声势，加速了微软进军家庭多媒体娱乐市场的目标。

事件 EVENT SCE启动敛“才”计划

本刊日本专讯　SCE于10月26日宣布将举办“来做游戏吧！（ゲームやろうぜ）2006”活动，发掘各种具备崭新才能或创意的游戏制作人，来加盟索尼的游戏开发。



“来做游戏吧！”是SCE于1995年就已经开展的专门计划，主要是针对具备优秀游戏创作才能的人，为其提供PlayStation平台游戏开发所需的相关技术支持，以刺激独特崭新概念游戏的诞生为目标所进行的游戏创作者募集活动。在1995到1999年的活动期间，一共有大约3000名创作者和1200件作品参与募集，其中有许多作品后来都得到了实际商品化，例如著名的《随身玩伴》、《骰子方块》等拥有绝佳创意的游戏，它们也都创下了百万以上的销售成绩。



↑在日本家喻户晓的电视游戏明星井上多罗，居然也是一位来自民间的自创角色。

本次再度展开的“来做游戏吧！2006”项目计划，是针对现有平台PS2和PSP，以及预定明年上市的PS3，自今年11月15日起展开到明年2月28日截止，凡居住于日本，不论国籍、性别、年龄（未成年者须监护人同意）或有无经验，皆可参与募集。募集的创作人才类别包括游戏企划、编剧、程序设计、脚本开发、2D/3D美术设计、动作设计、音效创作，以及任何经认定对未来游戏创作有帮助的专业技能在内。

索尼举办的这项活动对于增强品牌的号召力，以及拉近游戏和普通玩家的距离都有很大的帮助。同时也可以利用广募良才的手段来抗衡诸如任天堂宣扬创意的做法。

而在台湾省预定11月17日推出的内1G记忆卡的“PSP Giga Pack”，建议售价为9480新台币（折合人民币约2370元）。

●据可靠消息，世嘉将会在今年年底于上海新世界建立一家街机直营店。由此看来，世嘉在中国市场不仅要在网络游戏上大展拳脚，甚至还要把自己的老本行也带到中国。如此一来，估计《VF5》的街机版会很快和中国的玩家见面了。

●据未经证实的消息，PS3的首批开发工具出现了设计失误，大约300台开发机由于冷却液不足，导致开发人员只是中度使用的情况下，已经出现系统过热并且死机。由于这个设计失误，索尼已经解雇了整个PS3硬件设计组，并且有可能导致PS3延期到2007年发售。

●英国最大的游戏发行商SCi Entertainment公布，目前有EA、MIDWAY GAMES以及投资公司Apax Partner三个阵营正在商议收购SCi。到目前为止的谈判中MIDWAY占有优势，但如果EA考虑在欧洲的销售进行强化的话，也可能会轻易逆转。

●《HALO》在美国推出的同名小说受到广泛欢迎，中国科幻世界杂志社也取得了本著作在中国地区发行的版权，即《光晕》三部曲：《致远星的沦陷》、《洪魔》、《初次反击》，并于10月底推出。



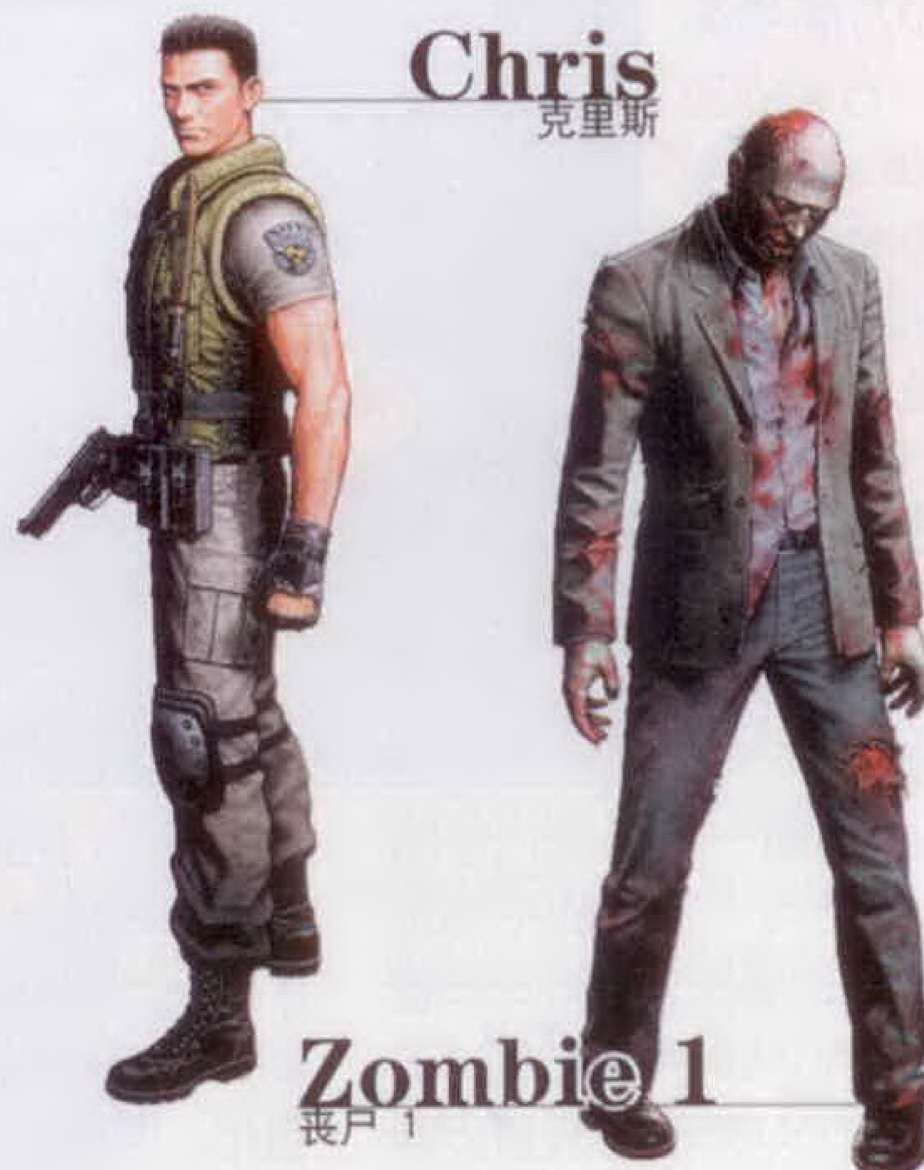


NDS版《生化危机》角色设定图公布

本刊讯　由CAPCOM制作的知名恐怖生存游戏NDS版最新作《生化危机：死寂（BIOHAZARD:DeadlySilence）》，现在公布了游戏中敌我双方主要角色的设定画像。值得一提的是，这些画像是由原任职于SNK，现转投CAPCOM的知名画家森气楼所绘制。

NDS版《生化危机：死寂》是以1996年所推出的PS版初代作《生化危机》为基础重新制作的。游戏中玩家将会操作S.T.A.R.S.特殊部队队员克里斯（Chris）与吉尔（Jill），为了求生并逃离困境，与队友们携手合作，展开一连串的调查与战斗。

虽然本作是以PS版为基础，但并不是采取完全移植的方式，而是配合NDS硬件特点所重新制作的原创版本，除了大量引入全3D的场景之外，还利用到了NDS独特的触控与声控方式来进行操作，游戏的内容也将会有许多新增与改良，让玩家体验与PS版不同的游戏乐趣。目前该作还在开发当中，发售日与售价还没有确定。







麦当劳将支持NDS无线上网服务 任天堂透露革命对应相同网络系统

本刊美国专讯　美国任天堂在日前宣布，将与美国无线上网供货商Wayport合作，于全美麦当劳连锁快餐店提供免费的NDS无线上网服务。

任天堂在早前的“秋季NDS研讨会”上已经正式公布了NDS的无线网络服务计划，预计11月下旬起在北美与日本地区正式推出，同时也发表将于日本地区提供4000个以上的NDS免费Wi-Fi无线上网据点。本次与美国麦当劳餐厅Wi-Fi无线上网服务的供货商Wayport合作后，凡是在全美的麦当劳餐厅用餐的玩家，皆可通过简易的设置接通网络，享受NDS无线网络游戏的乐趣，而且不需要负担任何费用。相关信息预定于11月开张的“Nintendo Wi-Fi Connection”官方网站详细公布。



另外，美国任天堂也提到Wi-Fi无线网络服务所涵盖的范围将不只局限于NDS主机，即将于2006年推出的REV主机也将会纳入相关的服务中。因为REV主机也具备Wi-Fi无线上网功能，因此将可适用于现阶段为NDS所建置的各种上网方案，通过家用的AP或任天堂推出的USB无线网络转接器，同时提供NDS与REV的无线上网服务。



GameCube再次挥泪大甩卖 任天堂放弃对其进行建议售价

本刊讯　据欧洲电玩产业新闻网站Games Industry的消息，日本电玩通路商将在10月底后开始对任天堂GameCube主机进行降价促销活动。这是继前不久任天堂决定推出《马里奥聚会7》同捆廉价版之后的第二次大出血。

任天堂GC现行所采用的销售策略是以厂商建议零售价的方式来运行，但我们可以从日本任天堂官网的NGC网页里看到，原来定价14000日元（约合人民币980元）的NGC主机将从今年10月27日起改为开放价格。到时，各零售商将可自行决定新的售价。

该消息发布之后，已经有部分日本的店家调整了NGC的价格，例如一家名为Famicom-Plaza游戏专卖店已经将价格明确标为9700日元（约合人民币680元），有意购入这款主机的朋友可要抓紧时间了。



PSP彻底成为家用游戏平台 英国厂商推出TV投影转接器

本刊讯　英国的游戏开发工具软件商Fire International在10月25日表示，他们即将在12月份推出可将PSP的影音信号，转接至电视等任何拥有AV端子的显示器材上的投影转接器“Blaze PSP to TV Projector”。

Fire International对于这款“Blaze PSP to TV Projector”的功能解释说，其不需要拆卸PSP主机，也不用对PSP作任何改装，只要简单的安装便可以使用。先将“Blaze PSP to TV Projector”直接安装在PSP的屏幕上，再将AV讯号线连接至电视等显示器上就可以马上使用大屏幕来玩PSP游戏或欣赏UMD影片了。



↑这款产品是通过对游戏画面的捕捉再转换为AV信号在电视上播放，这个想法虽然很新颖，不过转换后的画质却不太理想。

该产品已经预计在12月推出，Fire International还在其产品的官方网站www.xploder.net上开始了订购活动，国外各大知名电玩零售商也将会陆续供货。不过目前“Blaze PSP to TV Projector”的建议零售价格尚未公布，想要购买这款周边的玩家，可以密切注意其官方网站上的最新信息。



特报 SCOOP ChinaJoy游戏评选大赛圆满结束

——《电软》获得最佳游戏平面媒体大奖

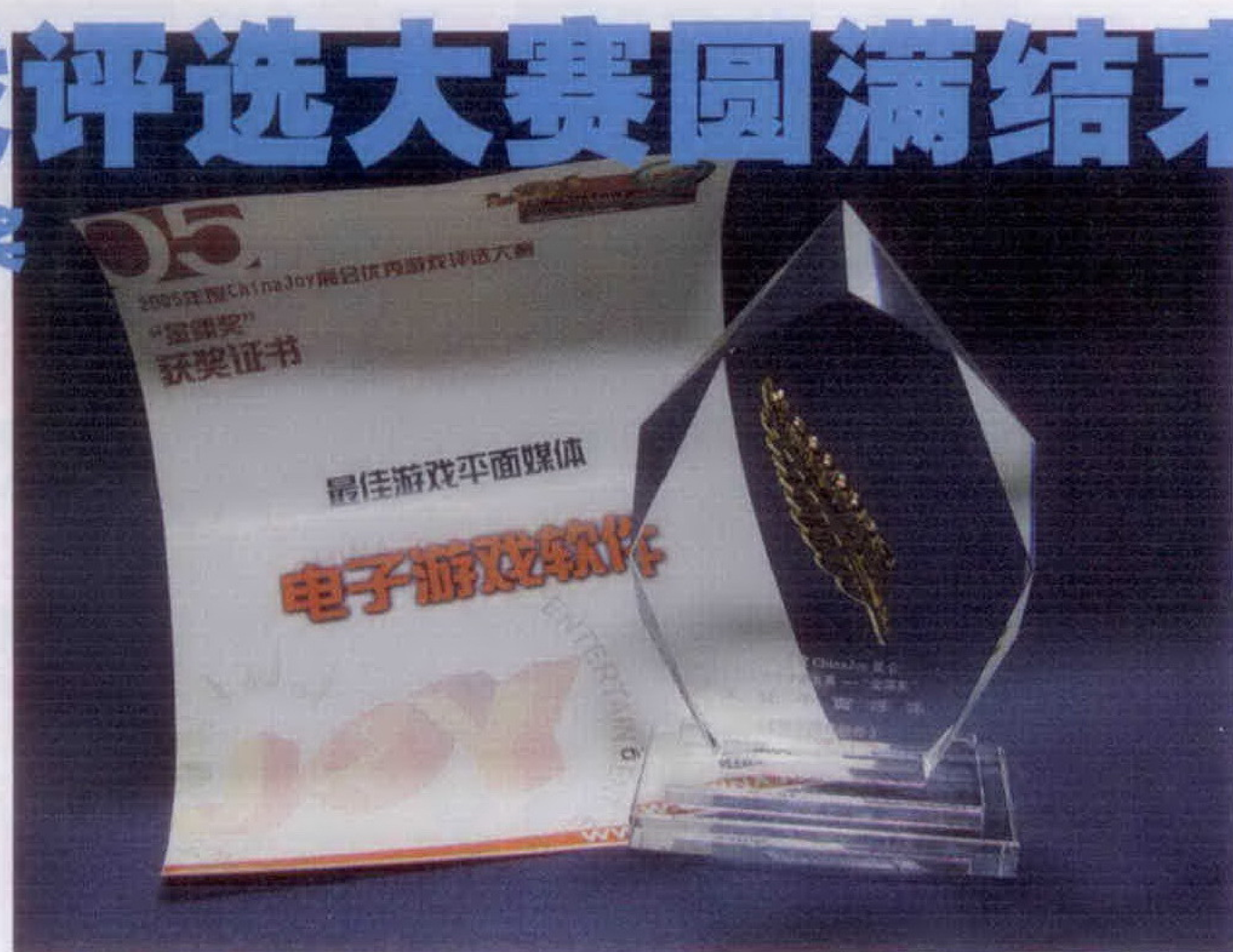
本刊讯　10月27日晚19点，2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选大赛——“金翎奖”的颁奖典礼在北京海淀剧院隆重举行，国内游戏产业政府主管部门的领导、国内外著名的游戏企业代表、国内外极具影响力的媒体记者、游戏爱好者代表近千人参加了本次颁奖典礼。其间大会颁发了14个奖项给参加2005年ChinaJoy展的游戏作品，《电子游戏软件》也获得了“最佳平面媒体”的嘉奖，成为国内唯一一家获此殊荣的电视游戏平面媒体，另外在大会召开间歇，现场也表演了精彩的助兴节目，更有著名影星周星驰到场祝贺，引起了在场所有人的惊喜欢呼。本次颁奖典礼一直进行到将近晚上22点，整场可谓好戏不断，惊喜连连！

ChinaJoy作为目前国际著名的游戏展览会已经成功地举办了三届，并已经成为国际上三大知名电子娱乐展览会之一，同时，每年都吸引了国内外上百家游戏公司的积极参与和十几万现场参观体验游戏的观众。随着ChinaJoy展览会在国际产业界日益提升的强大影响力，同时为了进一步推动游戏产业的健康发展，由ChinaJoy组委会主办的“2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选”大型活动正是于今年6月全面展开，通过4个多月游戏玩家的热情参与和积极投票，本次优秀游戏评选的结果终于公布于众，评选的最高荣誉“金翎奖”也首次与公众见面。


↑周星驰的出现令现场的气氛一下子提高到了顶点。

“金翎奖”的特殊意义

ChinaJoy本届参展的游戏产品共有289款，占目前国内游戏市场游戏产品的90%，正在中国国内运营和有计划进入市场运营的主流游戏大作均已参展，在这些高质量的参展游戏产品中217款游戏作品申报参加“金翎奖”的角逐，所以，无论从参赛作品的数量还是质量都是目前国内乃至国际上具有代表性和影响力的游戏评选大赛。“金翎奖”是由全国各地的广大游戏爱好者评选出的体现玩家心声的大众奖项，评比的结果具有客观的代表性，将会产生巨大的市场导向性和影响力，这也正是众多的国内外游戏公司和媒体高度关注本次评选结果的重要原因。“金翎奖”的评选将作为ChinaJoy展会的一项重要活动长久地举办下去，进一步促进游戏产业在中国的健康发展和正当竞争，鼓励国内外的游戏企业创作出更加精良的游戏作品、提供更加满意的服务、创建一个健康有序的产业发展大环境。同时为了鼓励媒体机构在产业推动方面所做的努力，大会特设两项媒体类大奖，分别是：最佳平面媒体奖和最佳网络媒体奖，值得一提的是在本次获奖的十家平面媒体中，《电软》是唯一的专业电视游戏媒体。



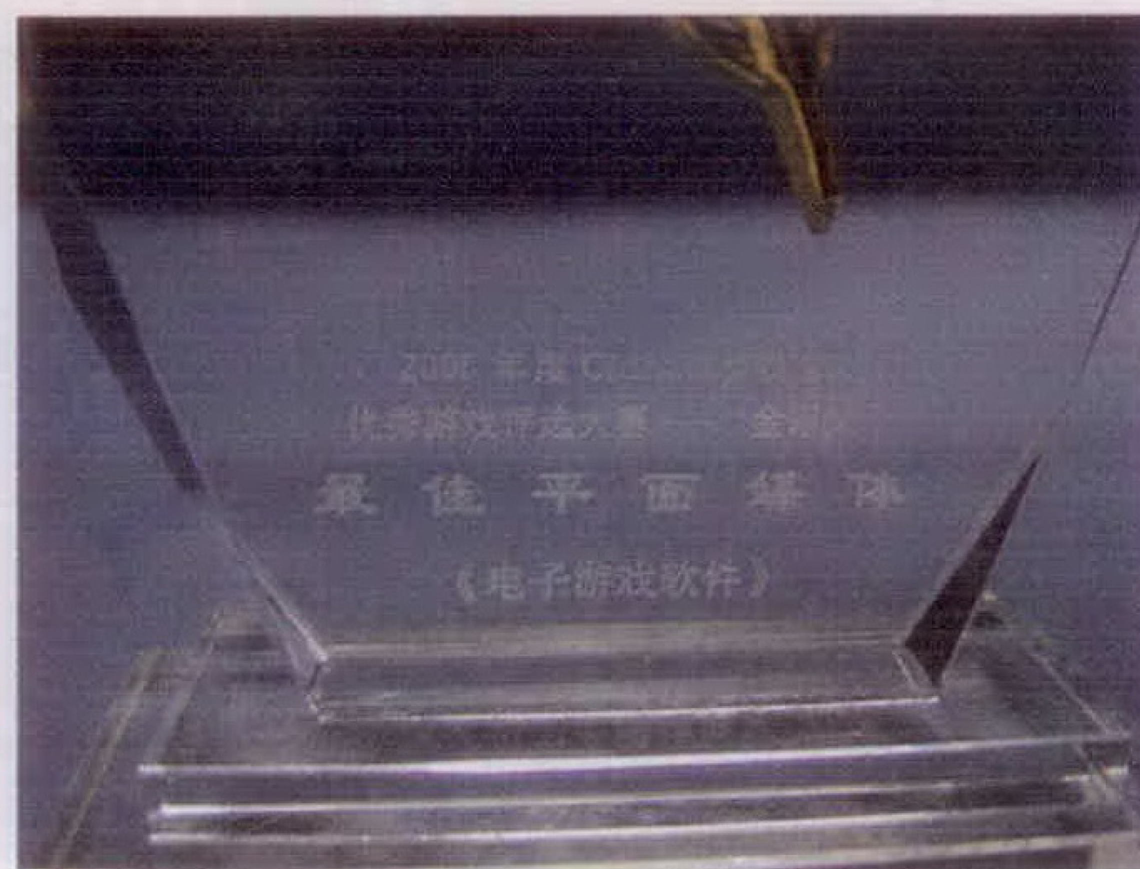
本次颁奖典礼对于国内的游戏事业是一个非常有力的支持与推动，获奖的单位也都代表了目前国内游戏开发和宣传领域的最高水平。另外，组委会表示，以后“金翎奖”的奖项设置将会根据产业的发展和市场的成熟而进一步完善和细化，使之成为具有高度科学性和代表性，能够充分反映当前市场和产业发展状况的权威奖项。

金翎奖各游戏奖项名单

玩家最喜爱的十大网络游戏
魔兽世界、泡泡堂、大话西游2online、梦幻西游online、三国群英传online、传奇世界、传奇3G、劲乐团、天堂2、飚车online
玩家最期待的十大网络游戏
完美世界、QQ幻想、真封神之天尊地魔、Sun、信长之野望online、苍天、江山、S.O.S、龙与地下城online、无尽的任务2
最佳引进版网络游戏
魔兽世界、劲乐团、挑战
最佳原创网络游戏
完美世界、轩辕2-飞天历险、梦幻西游online、真封神之天尊地魔、剑侠情缘online、刀剑、大话西游2online、征服、大唐、航海世纪
最佳3D网络游戏
完美世界、真封神之天尊地魔、魔兽世界
最佳Q版网络游戏
QQ堂、梦幻西游online、洛奇
玩家最喜爱的PC单机游戏
FIFA 2006、NBA 2006、SWAT4 霹雳小组4、仙剑奇侠传三外传-问情篇、大富翁7游宝岛
玩家最期待的PC单机游戏
阿猫阿狗2、明星志愿者3、Soplay摄像头游戏、Tiger Woods 2006、哈利波特与火焰杯
中国移动最佳表现奖
拳皇、米老鼠麻将、终结者
中国联通最佳表现奖
反恐精英2005、拳皇2005、连连看







中国电玩榜

2005年第23期
本期截至统计日期共收到有效选票1167张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 10月16日－10月31日 | 虽然新的形象有点让人不习惯，但这并不妨碍恶魔猎人但丁再次成为玩家们关注的对象。

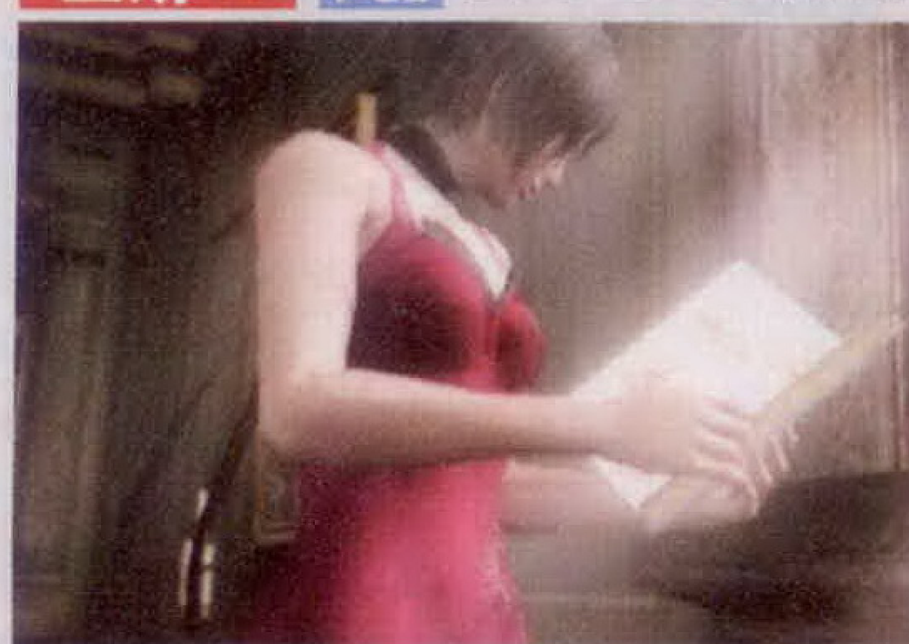
1位 最终幻想12
上期 1
PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票：667

新公布的角色拉蒙是一个神秘的少年，关于他的情报都是未知数，甚至连其年龄和祖国都无人知晓。从装束来看应该来自于贵族之家，他的不少台词颇富哲理，看来经历过不少事情。

2位 生化危机4
上期 2
PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.12.1 ■7140日元



计票：634

游戏美版已发售，本期杂志有PS2版攻略补完，大家千万不要错过。另外提醒一下，虽然美版的发售日是最早的，但因为欧版游戏镜像先被破解的缘故，所以第一批出的D盘反而是欧版。

3位 合金装备 索利德4·爱国者之铳
上期 3
PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



计票：542

小岛秀夫表示MGS4为了展现次世代主机应有的视觉表现与庞大内容，开发成本大幅提升，他的压力不小。不过新主机的出现代表全新的发展境界，更能把他心目中MGS4应有的水准表现出来。

4位 王国之心2
上期 4
PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■价格未定

计票：534

主角索拉将新增"WISDOM FORM"形态，该形态下能力也会变化不小。

5位 新·鬼武者 梦之黎明
上期 5
PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：491

游戏中在舞台的特定位置完成特定条件后就会有隐藏的神秘宝箱出现。

6位 恶魔猎人4
NEW
PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：463

游戏采用"龙战士"系列画师吉川达哉，但丁的风格也将与以往大不相同。

7位 恶魔城·黑暗的诅咒
上期 6
PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7140日元

计票：421

主角的职业是"恶魔铸造师"，可利用该能力"铸造"强力恶魔为己用。

8位 深渊传说
上期 7
PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元

计票：373

主题曲将由日本BUMP OF CHICKEN乐队演唱，曲名《因缘》（カルマ）。

9位 灵魂能力3
上期 8
PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.23 ■7140日元

计票：359

游戏的美版已发售，这次的片头CG相当长，而且还讲述了一个小故事。

10位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争
上期 9
PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■发售日未定 ■价格未定

计票：316

目前已公布了5个飞行小队，每个小队都有着其独自的徽章和负责任务。

排名	上期	游戏	信息	计票
11位	上期10	星际游侠	PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	284
12位	上期14	旺达与巨像	PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元	253
13位	上期13	塞伯拉斯的挽歌	PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元	238
14位	上期11	兰古瑞萨3	PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005.10.27 ■6090日元	201
15位	NEW	死魂曲2	PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006年2月 ■价格未定	183

这期新上榜的两款游戏分别是"恶魔猎人4"和"死魂曲2"。看来虽然PS3上新作DMC4主角但丁的人设虽然大幅改变，还是有相当多的玩家对其大怀期待啊，就让我们等着看新主机新但丁会带来什么样的新DMC吧。恐怖游戏"死魂曲2"也受到了不少关注，前作优秀的素质应该是它被玩家们喜欢的原因吧。

本期榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

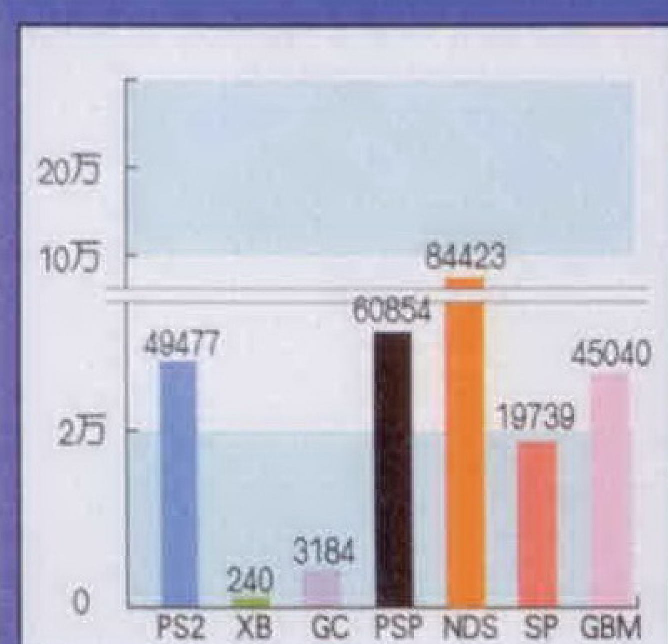
这次期待榜上的BH4、灵魂能力3和旺达与巨像这三款作品其实在本期统计票数其间已经发售了美版游戏，杂志上也会刊登相关攻略；不过考虑到本排行榜的大部分游戏都是以日版发售日期为基准，所以这次仍然将其列在期待榜上，下次如果大家投票支持它们的话就请将其列入"最流行榜"上吧。以后凡是因为不同版本导致的发售日不同，而且本刊已经登过攻略的游戏，如果大家想要投票支持的话，还请都参考这条原则，谢谢各位合作。说到"兰古瑞萨3"之前可是北斗一直都很期待的作品，可当这次游戏出来后实际一玩，发现还真是"完全移植"呐……算了，好歹也得把它再通一遍。

近期玩家玩的最多的游戏
最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真・三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	674
2位	上期 2	PS2	实况世界足球・胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	649
3位	上期 3	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	551
4位	上期 4	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	5800日元	517
5位	NEW	PS2	龙珠Z・爆发！	BANDAI	动作格斗	2005.10.6	7140日元	504
6位	上期 5	PS2	悠远传说	NAMCO	角色扮演	2005.8.25	7140日元	487
7位	上期 6	PS2	真・三国无双4	KOEI	动作过关	2005.2.24	7140日元	464
8位	上期 8	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	426
9位	上期 13	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	411
10位	上期 7	PS2	格兰蒂亚3	SQUARE・ENIX	角色扮演	2005.8.4	7980日元	375
11位	上期 10	PS2	合金装备3・食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	334
12位	上期 11	PS2	胜利十一人8・在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	317
13位	上期 9	PS2	零・刺青之声	TECMO	动作冒险	2005.7.28	7329日元	277
14位	上期 14	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE・ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	253
15位	上期 15	PS2	樱花大战5・永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	217

本期流行榜前两名仍然由真354猛将传和WE9占据，虽然WE9的操作手感被不少玩家所批评，不过这似乎并没有影响到它的流行，看来正如某句“名言”中所说的那样：如果我们无法改变环境，就要学会去适应它。《龙珠Z・爆发！》本期一上榜就取得了第5名的好成绩，而且与第4的机战J票数相差无几，不知道下期能不能再有所进步，也正好可以看看我国龙珠迷和机战迷的大致比例（笑）。

日本硬件双周销量统计



与上期相比，这期整体而言各主机的硬件销量都有不同程度的下滑，根本原因还是这段时间缺乏足够分量的大作发售，游戏市场的相对疲软直接导致了硬件销量的缩水。XBOX在日本本来销量就不怎么样，现在随着后继机种360的即将发售，使得其销量长期滞留在冰点无法反弹，看来微软对日本的XBOX市场已经彻底放弃了。

本期统计时间：2005.10.3－2005.10.16

英国家用机游戏周间排行榜
ENGLAND WEEKLY GAME RANKING 10月16日－10月22日

如果说上期英国游戏排行榜是“板球周”的话，那么这期就是“足球周”了。分别出自KONAMI和EA旗下的世界上两大最强足球游戏系列“WE”和“FIFA”在很短的时间内接连发售并牢牢占据排行榜前两名，其风头之劲就如英超现在的切尔西。PM绿宝石也终于在欧洲发售了，相信欧洲的PM玩家们早已对之望穿秋水。

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	实况足球・胜利十一人9	KONAMI	2005.10.21	体育竞技	39.99英镑
2位	PS2	FIFA 06	EA	2005.9.30	体育竞技	39.99英镑
3位	PS2	战士帮	ROCKSTAR	2005.10.21	动作冒险	39.99英镑
4位	GBA	口袋妖怪・绿宝石	任天堂	2005.10.21	角色扮演	29.99英镑
5位	PS2	泰格伍兹巡回赛2006	EA	2005.9.29	体育竞技	39.99英镑
6位	PS2	终极蜘蛛侠	ACTIVISION	2005.10.14	动作游戏	39.99英镑
7位	PS2	龙珠Z・爆发	BANDAI	2005.10.21	动作格斗	39.99英镑
8位	PS2	斯巴达・全面战争	SEGA	2005.10.7	动作游戏	34.99英镑
9位	PS2	超级无敌掌门狗・人兔的诅咒	KONAMI	2005.10.14	动作游戏	34.99英镑
10位	PS2	火爆飚车・复仇	EA	2005.9.23	赛车游戏	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 10月3日－10月16日

龙珠Z系列最新作“爆发”本期以绝对优势夺得了销量榜第一的宝座，本作首周卖出约32.6万份，比前作“Z3”首周42.7万份的成绩低了不少，与“Z2”的销量大致相当，从其目前销量和走势来看，突破五十万份绝对不成问题。这次上榜的游戏大多还是那几款自发售后就一直有良好表现的“常情藤”式作品。

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	龙珠Z・爆发!	BANDAI	动作格斗	2005.10.6	7140日元	418813
2位	GBA	FC迷你・超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2005.9.13	2000日元	71828
3位	NDS	他妈哥治的快乐商店	BANDAI	其他类型	2005.9.15	5040日元	60467
4位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	42040
5位	PS2	数码指挥官－继承者与被继承者	SQUARE・ENIX	动作角色扮演	2005.10.13	7140日元	37571
6位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	36341
7位	GBA	游戏王GX・目标决斗怪兽	KONAMI	卡片游戏	2005.10.13	5229日元	35197
8位	PS2	真・三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	29680
9位	GBA	马里奥医生+PANEL DE PON	任天堂	智力游戏	2005.9.13	2000日元	17170
10位	GBA	甲虫王者・通往最伟大的冠军之路	SEGA	角色扮演	2005.6.23	5040日元	16996



阔别六年之久，圣剑系列最新作终于登场

弗里克

本作的男主角，性格开朗、热情奔放、办事果断。他在年幼时因为那场大灾难失去双亲和兄弟，自己被一位不知名的剑士所救，从此就立志要做一位剑士。

坦布露

以前是一名旅行乐师，舞跳得也非常好。她是一个正义感和责任感都很强的女孩子，比弗里克显得更加成熟。她的双亲和弟弟在大灾难中去世。

波普

父亲在大灾难中死去，母亲生下他之后也过世了。但是这孩子一直很坚强，平素最不愿意被人当做小孩子看待。性格直率，经常想到什么就说什么。

——故事背景——

那是很久以前的事情了
在世界的中心 有一座名叫伊鲁吉亚的岛屿
在岛的中央 有一棵自古代相传至今的参天大树
那时在伊鲁吉亚爆发了巨大的灾难 许多人失去了生命
当一切都在绝望中的时候 有一位少年和一位少女
用一把圣剑拯救了这个世界
斗转星移 许多年过去了——
在和平的世界中 那支圣剑和那棵古树一直流传下来
它们被称作"玛娜之剑"和"玛娜之树"
在玛娜之树的指引下 人们重新回到伊鲁吉亚建设家园
而我们的故事 说的就是名为玛娜的女神和她的圣剑
以及在玛娜之树下集结的孩子们的事情
新的命运 就在这故事中开始

一向以良好的操作感和动人的故事情节吸引无数玩家的《圣剑传说》系列，自99年7月PS版《玛娜传奇》以来，一直没有新作问世。(GBA版的《新约圣剑传说》是GB版初代圣剑的复刻)现在圣剑系列的正统续作《圣剑传说4》和《圣剑传说DS》陆续发表，我们在这一期的无双报道上先把DS版圣剑传说的情报提供给大家。

这一代圣剑仍然继承了传统圣剑系列的2D风格，出在DS上的本作能否利用到触摸屏尚不清楚，但是DS的无线对战功能是铁定会用到的了。和朋友们一同展开冒险吧！

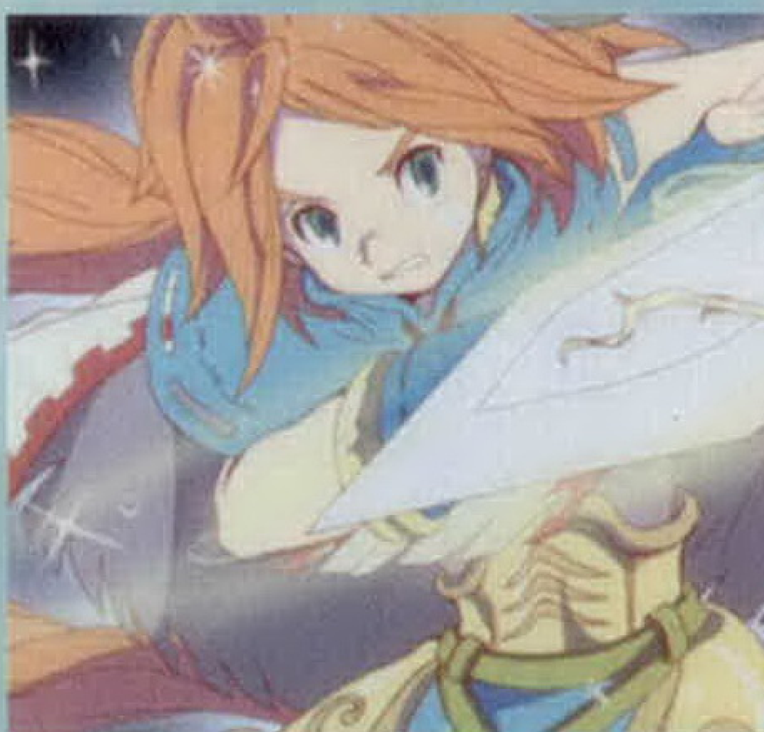
NDS	本刊译名：圣剑传说——玛娜之子			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2005年冬	价格未定	容量未定
	卡带	日版	对应无线通讯	审查中

三名角色最新公布

从目前得到的情报来看，此次公布的三名角色仍然延续了圣剑系列的风格，看上去的感觉纯真而清新。

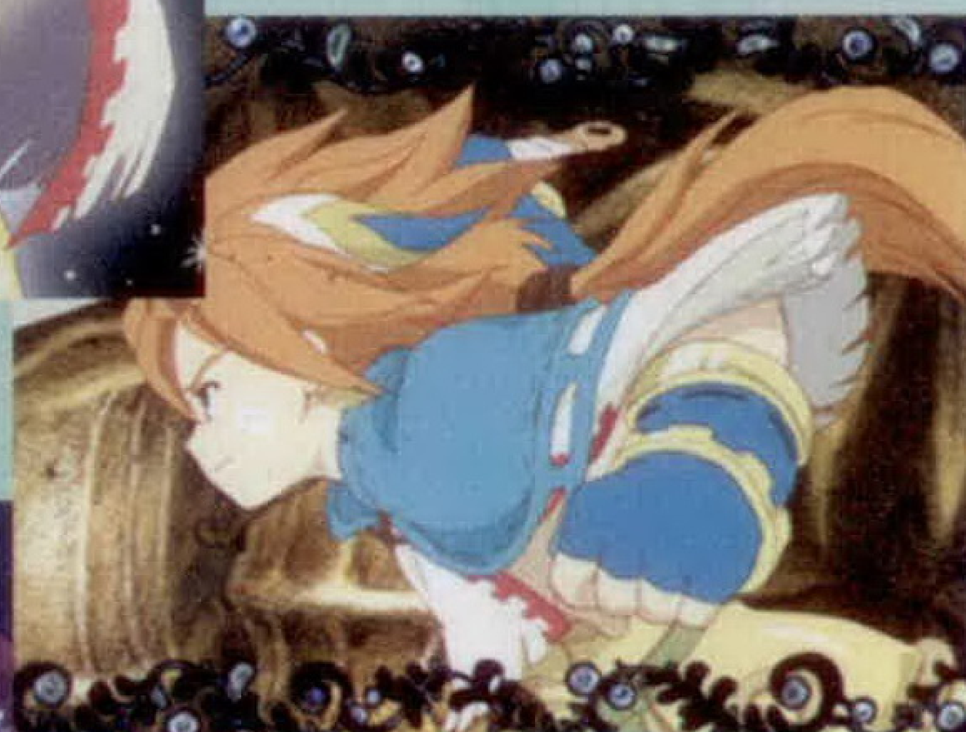
历经风雨的孩子们 开拓新的圣剑传说

↓男主角持剑的英姿。本作的主人公在系列角色中年龄有点偏低。





↑女主角坦布露的近身特写镜头。本作的人设负责是FFTA与FFCC的美工人员，很适合掌机的风格。



聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

充满童趣的主人公

←虽然日式RPG的主人公一般多是少男少女，不过圣剑系列中像DS一样漂亮的设计还真不多见。

在DS上谱写玛娜传说

本作的武器系统和以前的圣剑系列相似，根据目前所得的情报，有剑、弓和链锤三种武器。玩家们在游戏中可以使用这三种武器对敌人进行通常攻击，在攒满气力之后还可以发动必杀技。而敌人在战斗中的攻击方式也是多种多样的，加上系列固有的属性攻击，游戏的战斗部分应该不会比前作失望。而游戏的操作基本上是使用十字键和ABXY等按键，不过根据开发人员所说，在选用道具、更换武器的时候是需要用到触摸屏的。基本上，本作的操作方式和先前的各代接近，另外DS的无线联机功能也会被用到。但是至于支持多少人同时对战尚无定论。如果真能实现一卡多人游戏的话，那么在中国将会有更多的玩家体会这部《圣剑》的乐趣。



剑术是圣剑系主人公的必修技能

作为“圣剑传说”，如果没有剑的话，是无论如何说不过去的。游戏的主人公弗里克是一位用剑的高手。因为他一直崇拜小时候拯救他的剑士，所以这些年来一直在努力练习剑法，希望有一天能成为剑士。在游戏中，随着技术的成长，他可以使用华丽的必杀技击败敌人。



↑在圣剑DS中，树丛和《赛尔达传说》中一样是可以用剑来破坏的。



利用魔法的弓箭将所有敌人击破

女主角坦布露最拿手的是弓箭。在《圣剑传说》系列中，弓箭的攻击力虽然不及剑，但是对于一些近战能力较强的家伙，可以绕到它们背后用弓箭远远地射。（这么做虽然有点不太仗义，但是由于敌强我弱，也没有任何办法）此外一些飞行系的敌人处于主人公不能到达的地方，在这种情况下弓箭是最合适的武器。此外弓箭必杀技可以实现大范围远距离攻击，对付群敌时十分有效。另外从前作中继承下来的蓄力攻击可以使敌人陷入异常状态。在多人合作时，弓箭手是必不可缺的角色，和剑士的组合堪称绝配。



↓弓箭配合魔法可以封印住敌人的行动，在危险的境地中非常有效。

↑对于远距离的强敌，用弓箭削弱其体力然后再上前攻击，这样比较保险一些，不管怎么，安全第一嘛！

链锤是必不可少的武器和好工具

虽然波普看上去个头很小，但他的武器可不是盖的。链锤在圣剑武器中兼具破坏力和攻击范围两方面的优势，除了速度稍慢之外几乎没有什么大的破绽。在游戏中，链锤可以用来获取道具，是战斗和解谜的关键之物，在冒险的过程中一定要善加利用。



←链锤在近距离攻击都很有威力，缺点是速度不够快。



↑在一些够不到的地方往往有好的道具，只要用链锤就可以拿到了。

↓利用链锤获得道具，这一点和《赛尔达传说》也是相似的。



游戏中包含丰富多彩的必杀技，画面极其华丽

必杀技是圣剑系列战斗的重要组成部分。在游戏中，主人公在攻击的时候，画面右下方的气力槽会逐渐积攒。当它攒满之后，就可以实现必杀技攻击了。鉴于武器的不同，必杀技的属性和攻击范围也不一样。剑技必杀技中有突进技，可以冲破敌人的阻拦，也可以将敌人撞飞。而弓箭攻击可以雨点一样命中大范围的敌人，只要将敌人诱入一个比较集中的范围，就可以把他们一网打尽。链锤可以将周围敌人全部消灭，即使陷入围困也不用担心。在战斗中，要注意活用这些必杀技。



↑在圣剑传说中，主人公也会像赛尔达里的绿衣林克一样使出回旋斩吗？

↓剑系必杀技可以在敌众我寡的情况下实现突破重围，杀出一条血路，绝境逢生。



关于《圣剑传说4》

虽然《圣剑传说4》是和《圣剑传说DS》同时发表的，但是它的对应平台以及游戏内容还没有完全公布。虽然SE并没有公布有关游戏内容非常详细的资料，但是从发表的图片来看，游戏应该是系列正统的动作RPG游戏，并且游戏的主角是一位金发帅气的少年。开发团队在游戏中，为这个主角制作了详细的外表特征。虽然杂志没有公布这款游戏所对应的平台，但从之前SQUARE ENIX在“SQUARE ENIX PARTY 2005”公布的资料来看，这款游戏非常可能对应PS2主机，但是至于会不会像《怪物猎人》一样推出PS2与PSP双版本则不得而知。不过最近SE和任天堂走得也很近，所以目前本作有没有跨平台推出的可能，尚无定论。不过对于国内玩家来讲，圣剑传说的正统最新作出在PS2主机上才是比较现实的选择。

□文责/猴子

士官长参上!!

Tecmo和Bungie Studios正式宣布Halo中的Spartan-458将会作为隐藏人物出现在Xb360首发游戏死或生4。除了加入Halo中的新角色，两个开发团队还会联手将Halo的场景带到死或生4中。

人气游戏角色出现在美女如云的游戏中

让人关注的神秘角色到底是?

这个隐藏角色虽然不是士官长，但却是个形象跟士官长基本一摸一样的女性角色，这名女兵在游戏里会有怎样的表现呢?难道急了人家就会掏出冲锋枪或其他什么的武器来攻击?!

雷芳VS士官长?!

前代主机上最为成功的游戏

在今年欧洲举办的X05大会上，TECMO在会上透露他们的最新作“死或生4”中将会出现“HALO”中的一些要素。当时相信肯定会有人认为这是玩笑，不过在最新放出的图片却证明了这个消息的真实性。只不过出现在DOA4中的人物不会是HALO系列的主要人物士官长。

这个隐藏角色虽然不是士官长，但是形象打扮却是跟士官长基本一摸一样。实际上这是一名叫做Spartan-458的女性角色，这名穿着与士官长相同服装的女性又到底有什么绝活呢?在游戏里如果看着士官长手下的女士兵与DOA的那些著名美女们搏斗您会有什么样的感觉呢?目前从图片来看感觉就比较怪，也许打急了人家就会掏出冲锋枪?

除去这个角色之外，HALO的一些场景也将在游戏中出现。作为前代主机XBOX的首席大作，HALO系列可说是当之无愧的XB代表作品。不管是游戏的可玩性，画面，音乐效果都是XBOX游戏中的佼佼者，销量更是XB游戏里数一数二的。XB360在推广初期自然不会放过这个绝佳的形象推广机会，因此说HALO与DOA的联姻看似比较奇怪，但内在的客观原因还是非常充分的。之前制作人Bungie也曾公开表示死或生系列无论在日本还是欧美地区都非常受欢迎，他也曾和Team Ninja讨论过在死或生4中加入HALO角色，Bungie觉得这个做法非常有意思，并最终付与实施。

LeiFang

XB360	本刊译名：死或生4			
	TECMO	2005.11.22	价格未定	记忆容量预定
对战格斗	DVD-ROM	美版	1-2人	年龄审查预定



↑新作品将针对忍者系的角色们增加一些系统上的新改动，会是怎样呢？

关于士官长，Bungie方面也曾公开表示《死或生》系列无论在日本还是欧美地区都非常受欢迎，Team Ninja曾提议在《死或生4》中加入《HALO》角色。Bungie都觉得这个做法非常有意思，后来双方一拍而合。而Team Ninja也将跨刀负责对这位隐藏角色的造型设计以及招式。

新作中格斗系统上将会有一定改进



新作品将加入更多新系统要素

系列之前的作品一直给人以系统严谨度不足的感觉，新作不仅在人物形象动作上，在系统方面也做了很多细节上的调整，看来是要想摆脱开系统不足的恶名了。希望新作的系统能够不让人失望。



↑作为与Xbox360主机同步发售的首批上市游戏，除了对应Xbox Live之外，目前Team NINJA还在加紧制作中，相信稍后还有更多新要素公布。



这就是隐藏角色的全身相了。可以很明显地看出来形象打扮跟士官长基本上是一摸一样的。这名叫做Spartan-458的女性角色到底要满足什么条件后才会出现呢？游戏里女兵与DOA的那些著名美女们搏斗会是什么样的一个景象呢？

中的人物出现在最引人注目的人气系列中！

网络模式下的游戏大厅要素

除了隐藏人物Spartan-458与HALO的场景之外，本作不单强调精彩的游戏画面及人物的表现效果，还新增加了一个十分有趣的游戏大厅系统。作为本作特别加入的网络对战新元素，Team NINJA在网络对战模式的这个大厅系统上花了不少工夫，玩家可以通过Xbox Live与世界各地的DOA爱好者进行对战。联机界面制作得非常有趣，登入DOA4的网络验证系统界面后，玩家可以选择一种生物代表自己在游戏里面的肖像，然后选择不同的游戏服务器区，进入社区后玩家可以一边观战一边跟其他玩家交流，选择挑战者后就可以进入格斗游戏部分，玩家对战时同在一个社区内的其他玩家都可以通过自己的屏幕来进行同步战况的收看。

本作的游戏大厅系统共有十种主题设置，目前公开的就有万圣节等几种主题。进入这个主题设置的游戏大厅中，你会看到南瓜头和各种万圣节的妖魔鬼怪等玩意，节日气氛很浓。这里还有一个沼泽地，你可以在里面游泳！在游戏大厅中的时候，玩家操纵的并非那些格斗美女们，而是可爱的Q版角色，也就是你之前所选的肖像，目前预计每个游戏大厅可以容纳10～20人。



↑在网络社区里面，玩家不单可以进行战斗，更可以结识其他爱好者，形成一定的游戏团体，只是国内的玩家能否享受呢？











Tourist Trophy™

THE REAL RIDING SIMULATOR

如风如雷如电
超级速度舍命狂飙

在今年10月22日—11月6日召开的东京车展2005大会上，SCEI设置了试玩展位，为玩家提供了旗下的两款赛车作品“GT赛车”和“摩托TT”试玩。本作是开发GT赛车的小组参与制作的新作，在TGS2005上曾经展示了影像，更受到了广大玩家的期待。

飞车竞技男人最爱

→以相对平稳的速度掠过赛道，在比赛中不单要考虑到速度，还要考虑到场地。



摩托车一直是青年们的挚爱，虽然驾驶起来相对危险，但是它却为青年们带来了无与伦比的速度感觉，试想一下在无尽的跑道上，以电掣般的速度与拂过的微风竞速，该是何等快乐。因此这种安全的摩托竞速早已是青年玩家的期盼。摩托TT继承了GT赛车的真实驾驶感觉，提供了80种以上的本田、铃木等世界知名厂商的摩托车款，并且为玩家提供了富士、铃鹿、筑波等知名赛车场，让玩家可以体验那种驾驶名车跑名道的快乐感觉。本作的服务对象是那些现在正在驾驶摩托车的人、曾经驾驶过摩托车的人以及那些不曾驾驶过摩托车但是对摩托驾驶非常感兴趣的玩家，由于GT赛车的成功，厂商产生让玩家感受摩托驾驶的快感这一想法，因此诞生了本部作品。本作提供了大量的比赛服装，此外与GT赛车一样，还为玩家准备了照相系统，玩家可以利用该系统，再现自己收录的车种及跑道。虽然本作与GT赛车有很多类似之处，保留并吸取了GT系列的宝贵经验，但是由于摩托车两轮的特性，本款游戏为玩家带来的快乐感觉与GT赛车完全不同。

狂风急电掠过
危险快感完美结合

←与速度相吻合，在赛道上摩托车转弯时状态也不相同。

→高速奔驰的比赛与真实世界几乎完全相同，给我的感觉不是在玩游戏而是在收看摩托大赛的现场直播。



→宽敞的展会中的试玩场景。东京车展是全球的五大车展之一，在此设置试玩摊位确是一举两得。

好戏连台放多种模式大揭秘！

本作为玩家准备了多种模式，使玩家可以通过不同模式的游戏，可以完全了解神秘的摩托竞技世界。在这摩托的世界速度并不是唯一，高速的狂飙并不等于胜利，真正重要的是将技巧与速度完美结合，对应不同的赛道要采用不同的对策。街道战模式的重点与GT赛车相同，都是强调快速起步；TT挑战模式则强调的是一对一的对战；4台车参战的系列战模式；此外与GT赛车相同存在着摄影模式。个人认为本作不单是一款摩托竞技的游戏，还可以说是一部让玩家了解摩托相关知识的电子教科书。



↑与GT赛车相同的摄影模式，开启此模式玩家可以拍摄下精彩的瞬间供日后回味。



循序渐进步步高升！取胜之道切忌急进！

本作与GT赛车的另一相同点就是“贴心”，同样为玩家设定了多个阶段的练习，就算是完全不懂摩托车驾驶的玩家，也可以通过逐步的练习成为真正的摩托高手。练习一共有4个阶段，每个阶段都有各自独特的课题，不断完成各个阶段的练习后，不但驾驶水平会逐渐提高，在其他模式中可以使用的车辆也会逐渐增加。在驾驶中不但要注意头、腰的位置，还要及时调整改变重心，趴下上身可以减轻空气的阻力等等与真实世界几乎完全相同。通过不断地练习，还可以得到各种个性的服装，玩家可以穿上一身自己喜爱的比赛服在赛场上一展雄风。



↑在这里玩家可以对这些经典摩托的排气量、最大马力、车体的长宽高、车重等进行深入了解。

个性赛车任我选择！比赛场地由我做主！

街道战模式与GT赛车相同，重点都是快速启动。在此模式下可以选择单一竞速和二人对战两个模式，选择好车辆、跑道后，玩家还可以选择头盔、比赛服装等，根据玩家的选择，为玩家准备的赛车也有2台和4台之分，因此玩家在选择的时候千万慎重，不要因小失大。



←众多摩托厂商出品的经典车型之一，根据出品厂商的不同，车辆的性能及排气量等各不相同。



←雅马哈的经典摩托车，喜爱摩托车的玩家们对它一定不会感到陌生。

浪漫摩托神秘世界！释放活力中心模式！

在此TT挑战模式下为玩家准备了大量的车型，玩家可以自由选择，参加一对一的模拟挑战赛。在模拟挑战赛中，随时显示出与对手的间隔距离、剩余时间等情报，对应玩家的进行状况，玩家可以进行新的挑战。虽然在此模式下玩家的对手只有一个，依然不能丝毫大意，因为在真正的比赛中，细微的失误都可能造成不可挽回的损失。



←驾驶着心爱的摩托在美丽的风景中孤身上路。



←双人竞速的场景，此时不能再欣赏美景而是要全心竞技。

名制作山内与本作制作监督七泽同台亮相



↑因GT赛车成功而享誉业界的制作人山内一典和本作摩托TT的制作监督同台演示游戏，并且各自做了精彩发言。

著名的制作人山内一典，他也参与了本部作品的制作。他上台发言说：“大家注意的话可以发现，GT赛车在东京车展上出展已经有六个年头。最初GT赛车登场时是在1997年，在当时的市场条件下，谁也不能确定该作品能否热卖，然而却得到了广大玩家的好评，由此开始了GT赛车系列的历史。现在这款摩托TT与GT赛车是相同的游戏品质、能给玩家带来驾驶的快感，制作出这种摩托车竞技游戏会怎么样呢？本款游戏的题目是TT，与GT非常相似，如果能因此再开展出一段新的历史就好了！”

本作的制作监督七泽崇圣为大家播放了游戏影像，这段游戏影像为玩家介绍了游戏的具体内容。山内一典说：“如果说喜欢汽车竞技的是我的话，那么喜欢摩托竞技的就是他七泽崇圣。”而七泽崇圣更不愧是本作的制作监督，自身却对摩托车非常痴迷，并且拥有10年以上的摩托比赛参战经历，相信由他监督制作的本作必定会让玩家感受到真正的摩托世界。

□文责/雪飞



↑中国功夫已经成了黑客帝国的基本要素之一，游戏中尼奥也会在这方面有不俗表现。



作为近几年来风头大盛的科幻题材作品，电影《黑客帝国》三部曲可以说是真正地风靡了整个世界。俗话说“大树底下好乘凉”，有着这么大一棵摇钱树在这放着，眼馋的游戏开发商们自然不会放过它了；于是根据电影改编的相关游戏作品也纷纷登台亮相，而前作《重装上阵》的游戏版就获得了全球总销量600万份的杰出佳绩，因此这款“尼奥之路”的推出就是理所当然之事了。

THE MATRIX PATH OF NEO™

PS2	本刊译名：黑客帝国・尼奥之路			
	ATARI	2005.11.7	49.99美元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

让我们重回黑客的虚拟空间 再次成为游戏世界中的救世主

最近美国著名游戏公司ATARI正式公开了根据电影三部曲以及动画版《Animatrix》改编的《黑客帝国・尼奥之路》的制作消息。本作由之前制作《重装上阵》的工作室Shiny Entertainment负责开发，采用了前作的改良版引擎，从目前公布的画面来看，这款新作的画面素质得到了大幅强化。据制作人Perry介绍，本作中将忠实再现影片中的那些超经典的打斗场面；比如现在已经成了黑客帝国招牌的躲子弹神技（其实后来许多游戏中都借用了这一设定）和尼奥VS满屏史密斯的镜头，Perry说到，游戏中就有尼奥对1500位“史密斯”同屏战斗的超壮观场面！本作在家用机上将同时制作PS2和XBOX版，发售日就在今年11月上旬。





↑电影黑客帝国三部曲在全球光是票房收入就已经超过20亿美元，人气之高让游戏商们不能不动心。

原著中的经典角色纷纷登场

和前几作游戏一样，这次游戏开发公司也已经获得了电影中人物角色的使用权，因此我们可以在游戏中看到真实的“尼奥们”。像这种改编自电影的游戏是非常看重“原著再现”的，不过为了能够有好销量，厂商多花点银子也是应该的。



←虽然现有主机的性能还无法做到完全真实再现，不过这样也已经不错了





←女主角崔妮蒂由凯莉・安・摩丝扮演，其精明干练的行事作风和灵活矫捷的身手同样获得了许多影迷们的由衷敬佩。

尼奥拯救的不止是虚拟世界

《黑客帝国》粉碎了人们的日常观念，颠覆了物品的表面价值，在“黑客”的世界中，永远别忘记“调羹其实是不存在的”这句至理名言。一系列源自黑客世界的超酷产品已经对我们这个现实世界造成了相当的冲击。





←那幅永远戴着的黑色墨镜几乎成了尼奥的必备装备和黑客的代名词，据悉，影片中的墨镜统统来自于NYC的Blinder Optics。

我酷故我在 黑客帅气造型

扮演尼奥和他的伙伴们拯救矩阵的世界

前作游戏版的《重装上阵》采用的是原创剧情，而并非是对电影版第三部的剧情再现，不过由于当初发售游戏时正好赶上电影的同步热映，借着风头，游戏的销量也是如火般的向上狂升。如今的这款《黑客帝国·尼奥之路》则相当于一款导演剪辑版的游戏，电影中的大量经典场面都会在本作中再现，相信看过电影三部曲的朋友们在游戏中也将会感触良多。





↑尼奥的这件大衣可不是普通货色，至少不是常见的独行侠装束，也不能随便套件西装吧。



←墨菲斯是虚拟世界中的黑客组织领袖，也一直是他领导着大家与『母体』麾下的史密斯们在做着长期不懈的斗争，属于灵魂人物。

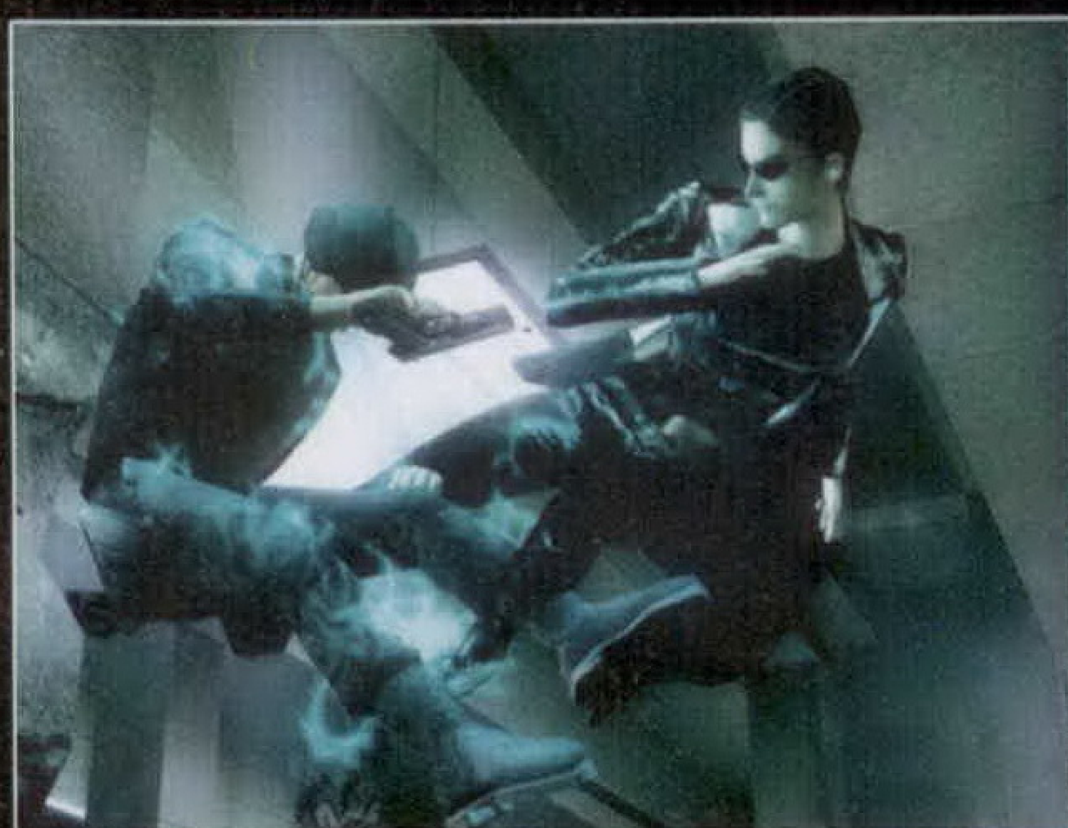


←游戏中可以在许多“房间”中进行探索，不过为了方便玩家，凡是关系到剧情发展的“房子”都被厂商特意加上了绿色，一眼就可以分辨出来。不过游戏的视角似乎还有点问题，玩家有可能在不经意间就已经与敌人遭遇了。

调羹其实是并不存在的



电影中的经典场面重现
在游戏中发现电影所没有的种种花絮



据称，导演沃卓斯基兄弟在这次的游戏剧本撰写和实际开发过程中也提供了很多的帮助，而游戏的最终结局将会与电影版有所不同。从目前官方公布的这些游戏图片来看，我们可以发现尼奥等人的形象都非常逼真，能够在游戏中见到这么逼真的人物造型想来也是让人兴奋啊。据称这次游戏的全过程中将会穿插大量的过场动画，其中有取材自电影版的经典场面，也有电影版中被删节掉的珍贵片断。

→游戏是在一个接一个的『房间』中探索，按［L］键回到去过的『房间』。





中国功夫与黑客帝国

看过电影版的朋友都知道，片中不但有大量由高科技做出的各种特效，中国功夫也成了片中打斗场面的主流。据说当初扮演主角尼奥的基努·里维斯为了学习中国功夫，还特地进行了为期三个月的速成特训，虽然这么短的时间最多只能让其一窥中国武术的皮毛，但电脑技术的运用使得他在片中的“功夫”造型看起来还是像模像样的，黑客帝国系列也让更多的人了解了中国功夫。



←陈虎是黑客帝国的武术指导，也是主演基努·里维斯的武术师傅，就是他让对中国武术一窍不通的里维斯拥有了一身漂亮的中国功夫。

→九节鞭和旋风腿是本片武术指导陈虎最擅长的几种绝活，当初他就是凭借这些底子进入了袁和平的武术班底，尼奥的许多动作都借鉴于此。





←拍摄这些特技动作时曾经花了不少工夫，现在做成游戏之后倒简单不少。



→由于电影武术指导师承的缘故，这段精彩的棍术其实来源自武当的棍法。

黑客迷不可错过的游戏

和游戏的标题一样，这次“尼奥之路”的故事将横跨电影版的三部曲，从尼奥了解到世界的真相开始，一直到电影三部曲的结局；可以说玩家将在游戏过程中完整的再次重温黑客帝国中那段神奇梦幻般的经历，也可以借此机会对“黑客”的世界做一个全面的回顾与探索。以前看电影时相信就有不少人没能彻底搞明白，反而越看越糊涂，这次正好可以“做个了断”（笑）。电影中尼奥的各种能力都会在游戏中再现，并且随着游戏的进行还能获得更多高级能力，尼奥可以掌握中国武术，并在其后会获得足以改变母体世界的超能力。游戏中触发特殊能力会进入弹道时间躲避敌人发射过来的子弹，也可以进入萤绿色的“代码模式”，屏幕上将会出现一串串的代码图案。

□文责/北斗

BLAZING SOULS
ブレイジング ソウルズ

最近IDEA FACTORY突然公布了这款战略角色扮演游戏，而且对应的还是PS2主机，令我精神为之振奋。一提到IDEA FACTORY，玩家们恐怕立刻会想到新天魔界、新纪幻想等多个战略游戏系列，而本作在名称中虽然没提到之前的任何系列，但是依然可以从“灵魂”看出，本作与该公司的经典之作新纪幻想紧密相连。故事的舞台依然是多次出现的幻想大陆—内巴朗多大陆，但本作为玩家讲述了新的故事，采用了新的系统，世界设定、要素等都大幅度进化。

PS2	本刊译名：灵魂燃烧			
战略角色扮演	IDEA FACTORY	2006年1月	7140日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	未定	审查未定

战略游戏制作新贵的新品超强特快报道！



←本作继承了大受好评的AP制战斗系统，而且依然采用敌我混动的半回合制战斗，战斗的变化依然是变化无穷。

本作游戏大体可以分为探索、新地图发现、创作、战斗等几大部分，虽然在游戏中有主线剧情，但是如果不触发特定的事件并不会引发，因此玩家必须多次尝试，方能体验到完整的故事剧情。玩家可以按照自己喜好的顺序随心所欲地进行游戏，在广袤的地图上自由自在地做自己想做的事，因为在游戏中还为玩家准备了大量的突发事件，事件的突发性和变化性使玩家百玩不厌。在以往的作品中，战斗场景与搜索（移动）场景都是分开进行，但是本作将其合二为一。在这新战场上还为玩家设置了大量物品，比如木箱、桥等等，其中还有障碍物存在，玩家必须将其破坏才能开辟出新的前进道路。新纪幻想系列中最受好评的战斗系统，在本作也搭载上了新的系统“耐性”，并保留了强力的合体技和必杀技，战斗的变化更为复杂。



地势高低不一 战场也变化万千 战斗方可前进

←地图场景地形多变，有些地图中的障碍物必须破坏才能继续前进。



天有不测风云 地有突发事件

←游戏中的突发事件是本作的一大亮点，满足一定条件便可触发。也许招募到新的强力同伴或者得到更强劲的武器，都需要完成这些突发事件。

精彩剧情先睹为快

被称为七年战争的内巴朗多战役结束后，经过了十数年的回复期，世界从战乱时代逐渐转向安定的时代。可是战争为大地带来的伤害，却并没有痊愈。特别是因为召唤所谓的“异界之魂”而失去了无法想象的魔力，因此世界的平衡被破坏，随之而来的是魔物凶暴化，并且成为了世界目前的最大问题。此时，从事着大到暗杀小到搬运工的“请负人”神秘职业的本作主人公赛罗斯因某一小小的事件为开端，得到了寄宿着强大魔力的神秘元素—能量结晶体。继续从事着“请负人”职业的赛罗斯在完成工作的同时，在世界各地流浪看到了各种结晶元素，而尾随而来的确实神为了取代人类而制造的新物种—仿造人。为了物种的抹杀、为了得到强力的结晶体、仅仅以破坏为乐趣、为了夺回自己失去的东西——抱有各种动机的人出现在赛罗斯面前……



↑宽敞明亮的房间内干净整洁，其中的一名女主人公正在向另一名女主人公请教着什么。





←本作的武器开发系统依然丰富多彩，不仅有武器强化、装备开发，还可以合成与抽出，还保留了新纪幻想中的“登录”设定。

民以食为天 战以武器为先

燃烧火热青春，奋战新奇世界！

本作的攻击系统保留了新纪幻想系列中的连续攻击、体现主人公个性的特技攻击、高伤害的连携技和体现集体力量的合体攻击依然存在，此外还加入了新要素——“耐性”。敌人在耐性为零时会陷入“突变状态”，在此时对其进行攻击，会给予敌人更大的伤害。“耐性”大体上分为冲击、破坏、贯通三种，使用特定的武器和特定的人物特殊技攻击，都能将其减少。此外需要注意的一点是敌人的种类多种多样，其中有些敌人必须将其攻击至“突变状态”，在此状态对其攻击方可扣减其体力。





↓战斗画面，玩家可以根据消耗AP数值的提示，选择最佳的攻击方式。



赛罗斯 CV：加藤将之

本作的主人公，对过去没有丝毫记忆，对什么都没兴趣。双手肘部以下都是义肢，由于得到了结晶体，拥有非常强大的魔力。



阿蒂鲁 CV：野川樱

勇者育成学部的首席毕业生，为了为双亲报仇而踏上旅途。经常是一副严厉的表情，但是跟她说话后会发现她其实非常温柔。



阿丽亚 CV：蓝川千寻

因为失去记忆而彷徨之时被赛罗斯搭救，此后与其一起行动。魔法方面超级强力，但是为什么拥有如此强大魔力却是原因不明。



堆匝 CV：保志总一郎

和阿蒂鲁一起出现在赛罗斯面前，原因不明但确实是与赛罗斯同进同退。沉默寡言但是战斗能力超高，甚至可以与赛罗斯匹敌。



爱多威鲁特 CV：野宫一范

作为四源圣中的一人，继承了风的纹章，受到祖父很强的影响，研究着仿造人，是一个诚实正直的人。



布丽姬缇 CV：野中蓝

对各地的遗迹非常感兴趣的少女，曾经和已故的双亲一起寻找着传说中的能量结晶体。



由尼斯 CV：蓝川千寻

仿造人，爱绨罗的孪生姐妹，性格和嗜好等细微点都与爱绨罗酷似，拷问人类是她的兴趣之一。



爱绨罗 CV：ふじたれいこ

相貌看起来是小孩子，但实际上精神年龄很高，利用孩子的外表，做很残忍的事时也相当自然。

限定版特典放送

本作除了通常版外，还发售了限定版，虽然价格从7140日元飚升到了9240日元，但绝对值得购买。限定版包含了收录与本作相关的设定插画和内巴朗多大陆的资料设定集，收录了本作音乐的CD，精美的登场人物卡片9枚；此外还为喜爱这款游戏的朋友们准备了预约特典。



新世界的新战斗带来新感觉

个人认为IDEA FACTORY可以称得上是战略游戏的“新贵”，虽然最初制作的战略游戏鬼魂力量有抄袭龙之力量之嫌，但是凭借着自己的用心制作，依然得到了玩家的好评。并且将此系列发扬光大，延伸成为新天魔界、新纪幻想等多个知名系列，形成了完整的世界观。这多个系列的作品故事的舞台都是幻想的大陆内巴朗多大陆，并逐渐地将内巴朗多大陆表现给玩家，还成功地塑造西罗等多名人物，IDEA FACTORY的厂商知名度也大幅上升。这次的本作的故事也发生在这块传奇的大陆上，可以算得上是新纪幻想系列的外传，希望“西罗”也能在本作中一展风采。



←连续攻击、强力的合体技、连携技、特殊技再加上新系统“耐性”，相信本作的战斗绝对不会让玩家失望。



生死相搏忘情战斗

□文责/雪飞

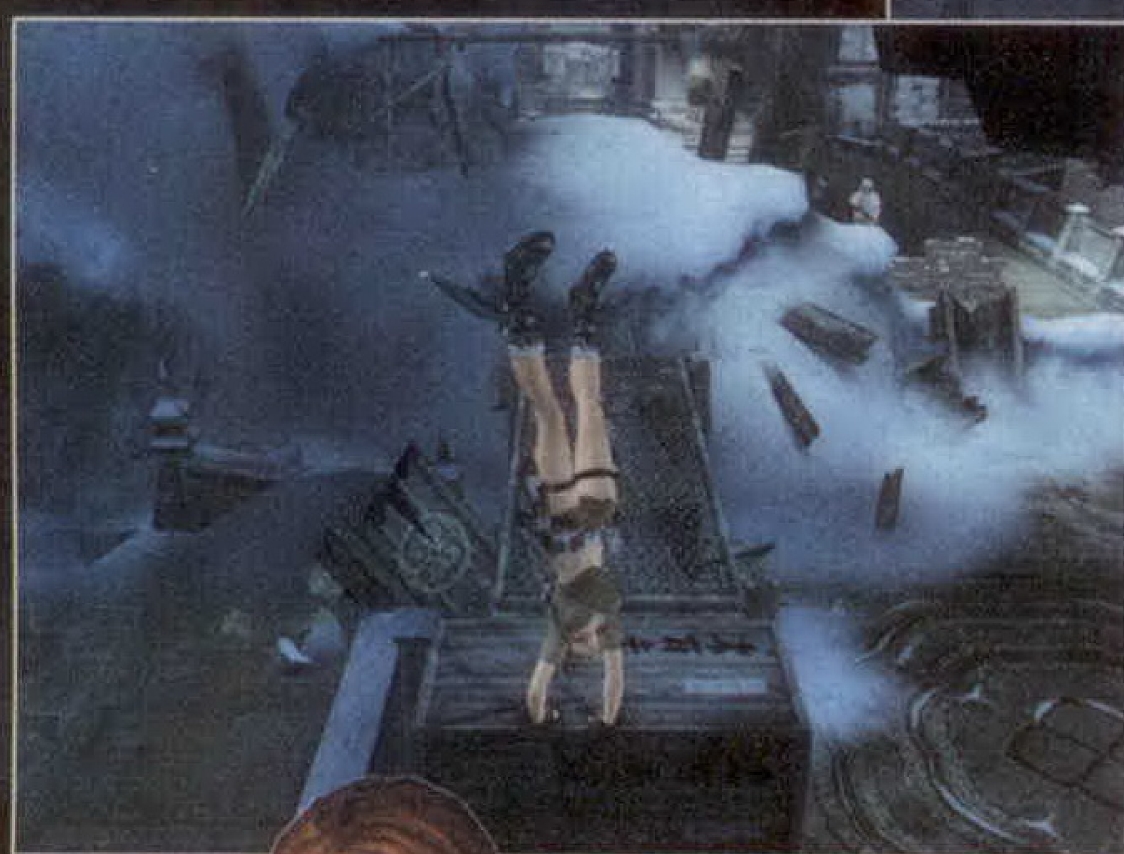
回归原点的动作冒险类巨著

重新演绎的盗墓者

在场景和操作方面，本作有许多足以令从初代玩起的老玩家感到怀念的地方，但无论画面构图还是动作细节都经过了仔细的再设计，作品的精致程度与当年相比，发生了翻天覆地的变化。



LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND



《盗墓者》是陪伴众多动作冒险游戏爱好者走过了整整十年的著名系列。从1996年的第一作发售至今，《盗墓者》已经在各机种上推出了6部作品，本作作为系列的第7作，以"回归原点"作为主题，玩家们将领略到初代游戏中那种探索密林与迷宫的乐趣。

PS2	本刊译名：盗墓者·传说			
动作冒险	Eidos Interactive	2006年春	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

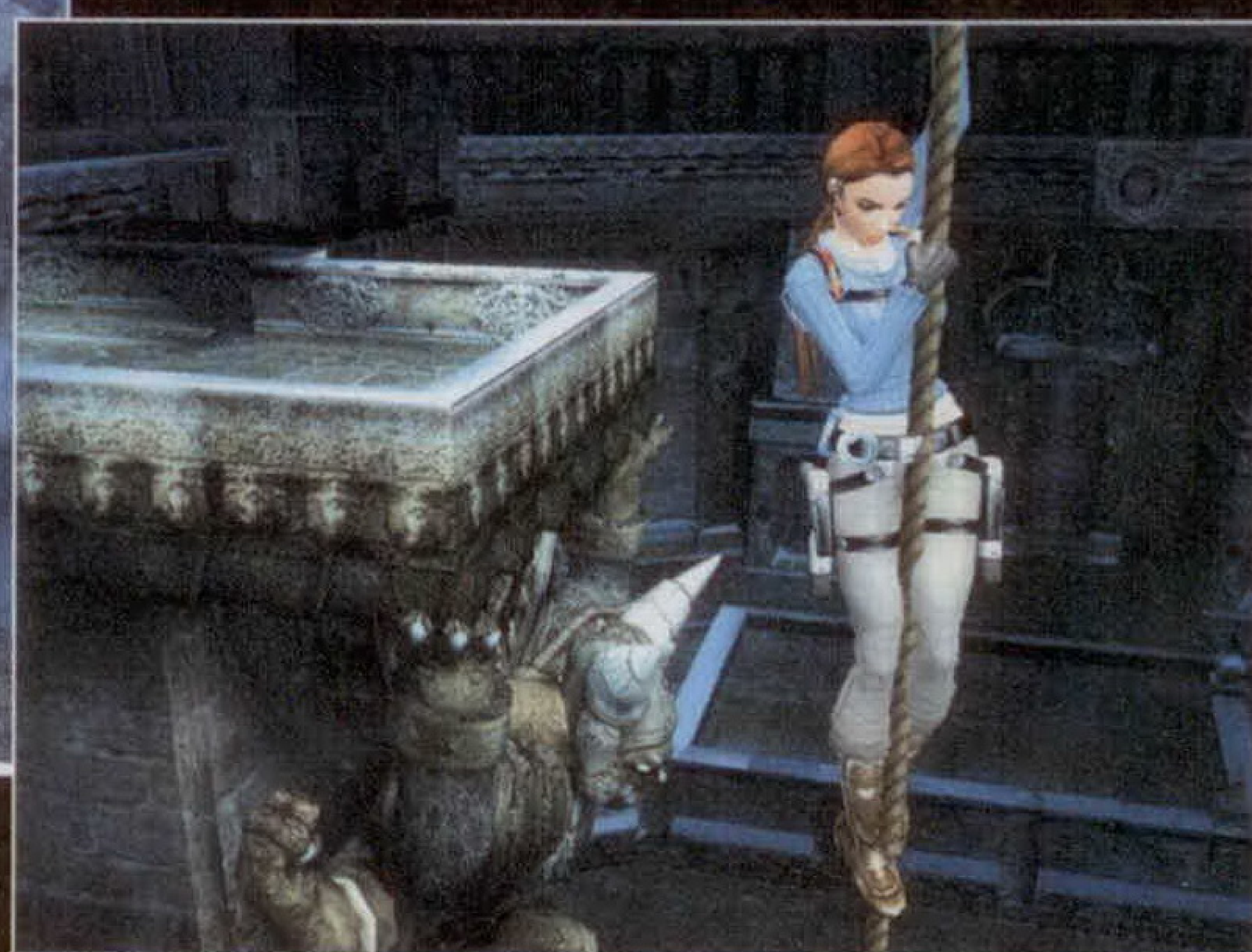
在似曾相识的宏大场景中探索 追逐充满幻想的秘境之梦

本作的开发商是Eidos Interactive的子公司Crystal Dynamics。这家曾制作过《Blood Omen》等著名游戏的公司接替了《盗墓者》的创始者Core Design公司，力图使用全新的表现形式和动作感觉对这部经典游戏进行诠释。在本作中，我们熟悉的女主人公劳拉·克罗芙特（Lara Croft）将重新回到一代中的场景，在充满谜团的丛林与古迹中进行冒险。尽管有"回归原点"的主题，这部作品却并非"复刻"，整部游戏的系统与内容都将进行重新制作。开发者称，作品标题中的"传说"表示制作团队向这个经典系列的传说发起挑战的决心。目前公布的各种画面和资料显示出，这将是一部凝聚了深厚制作经验与高度开发热情的着力之作。





↑劳拉还是当年的劳拉，但人物刻画的精细程度大不相同。"积木身躯"早已被优美流畅的曲线所代替。



←系列经过了6作的发展，动作的表现力已经日臻成熟。在汇聚了新厂商的制作经验之后，《盗墓者》的动作水平得到了新的进化。

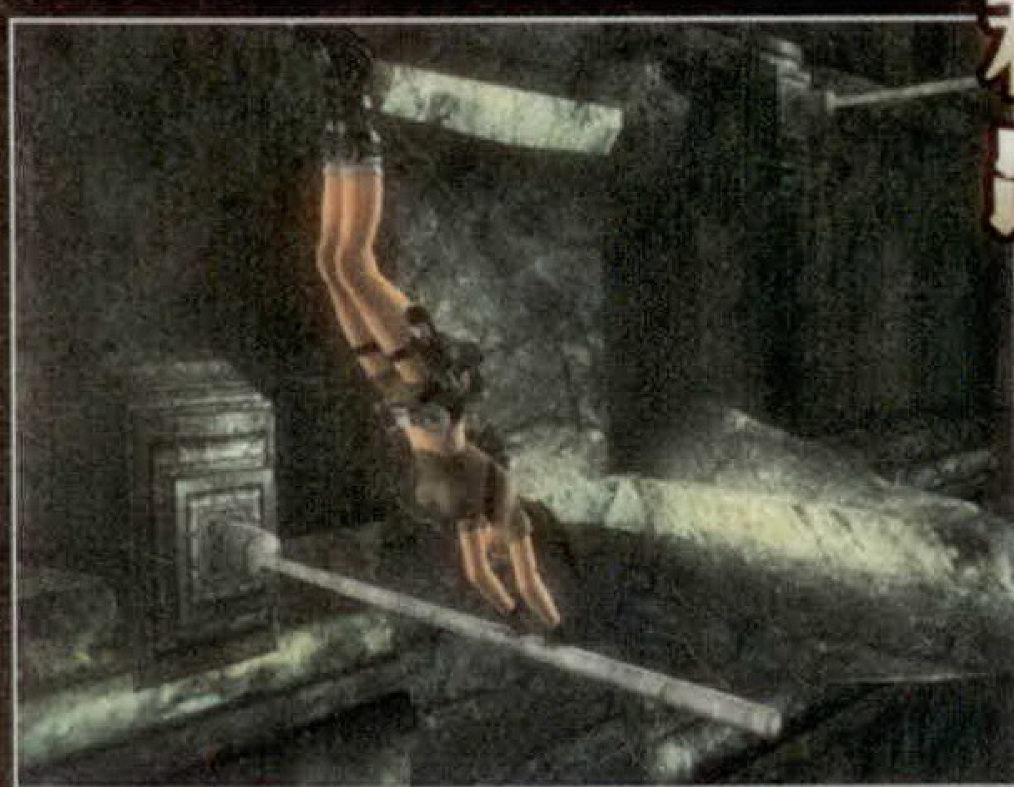
吸取前作的经验教训 全新的动作体验

本作的改良重点放在了人物动作上。于2000年发售的系列第5作《盗墓者·编年史》曾经因为人物操作反应迟钝而饱受恶评，2003年的第6作《盗墓者·黑暗天使》又因为制作原因而没能得到大的改观，因此本作一开始就以“强化动作”作为目标。已经公布的资料显示，本作中动作的重点将放在“攀爬”上。制作者“加强了劳拉的握力”，使高低差移动操作起来更加简单，利用也更加广泛。



↑密林与迷宫的场景将刻意突出地形的复杂，使玩家可以充分使用崭新的动作系统进行游戏。

利用双手开拓出前进的道路



←本作中通过“攀爬”进行移动的场景将占据很大戏份。在悬空的地形上前进更加显示出“探险”的魅力。



→“攀爬”动作的灵敏度得到了提升，在高处滑落时可以很容易地攀住立足点的边缘，有效降低了坠落OVER的几率。

行动更加灵活

游戏感觉通过大魄力的场景刻画体现

除了人物形象的细致刻画，环境与背景的制作也是增加动作冒险类游戏“真实感”的重要环节。本作选择了第一作中那种类似电影《夺宝奇兵》的场景，被大自然埋没的古代遗迹，遍布机关的神秘洞窟，鲜明而完整地表现出了危机四伏的探险气氛。厂商公布的演示画面中，瀑布后现出洞窟的入口，劳拉飞身跃入水中，场面的恢宏达到了过去的《盗墓者》所无法达到的水平。同时，洞窟内部的设施与机关也进行了大幅改良。



→幽暗的长廊，巨大的石像，那种迈向未知的兴奋和身处险境的紧张足以燃起玩家们的斗志。

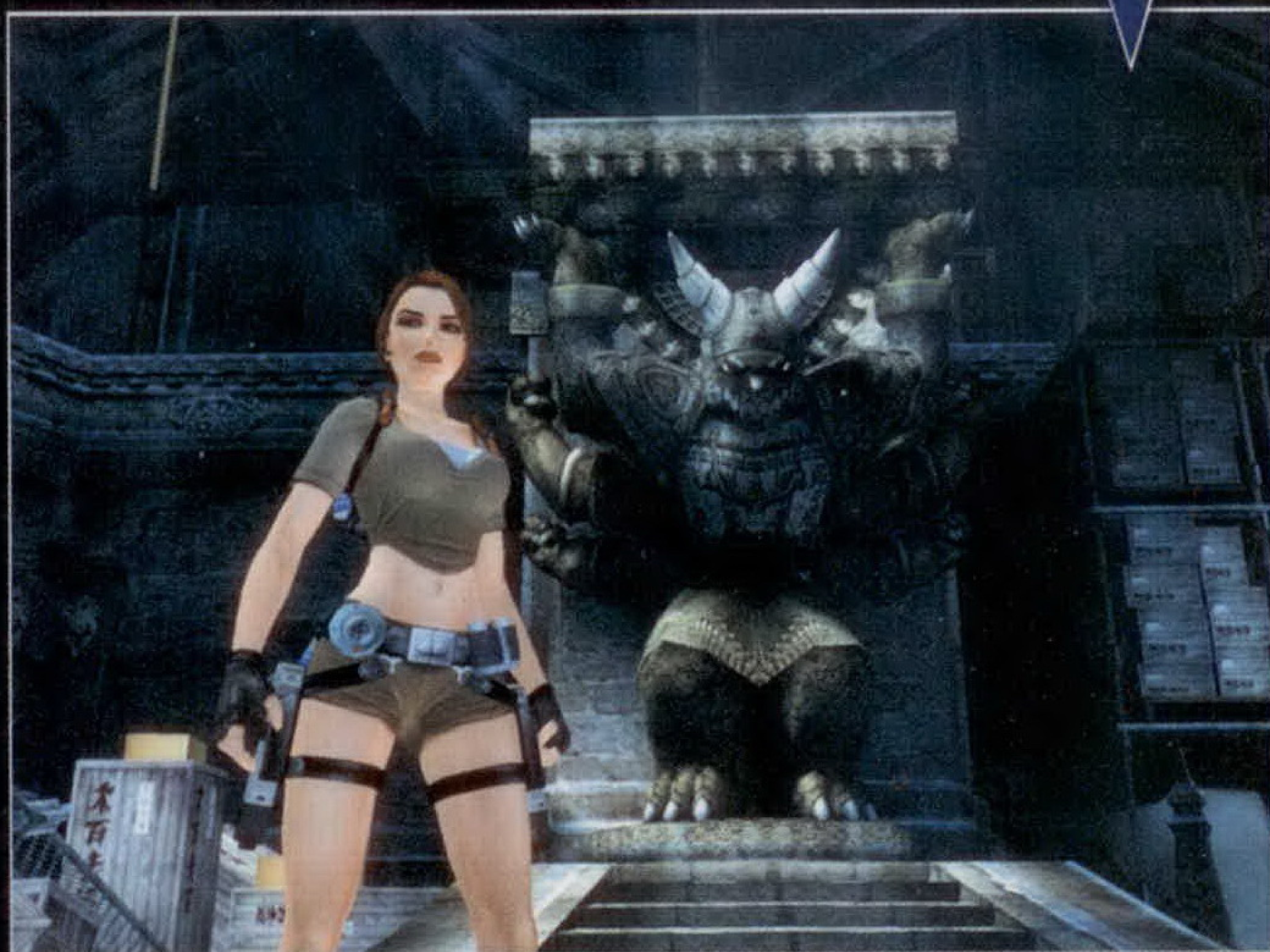
自由度大幅提升的解谜要素



←作为《盗墓者》招牌的“动作解谜”也有全新体现。大量有挑战性的谜题被巧妙融入游戏的场景之中。



→自由度的提升是本作中解谜要素的重点。许多谜题都准备了不止一种解法，玩家可以凭借自己的直觉与所擅长的技巧不断发起挑战，反复享受游戏带来的乐趣。



EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	记忆容量	游戏人数	玩家对象
PS2	SCEI	动作剧情冒险	DVD-ROM	2005年10月22日	美版	320KB	1人	12岁以上
PS2	SCEA	动作冒险	DVD-ROM	2005年10月28日	美版	399KB	1-8人	13岁以上
PS2	Activision	运动模拟	DVD-ROM	2005年10月21日	美版	320KB	1-2人	全年龄
PS2	EA Sports	运动模拟	DVD-ROM	2005年10月15日	美版	162KB	1-2人	10岁以上

10月15日 ▶▶▶ 10月28日



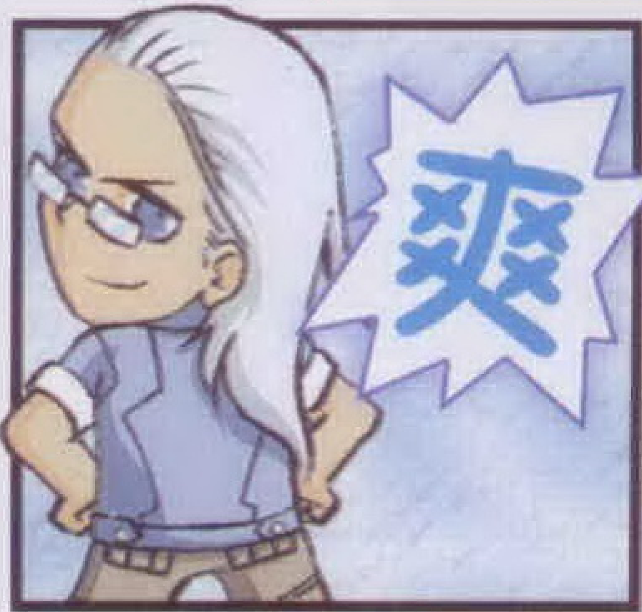
龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

旺达与巨像 Shadow of the Colossus



PS2 | SCEI | 动作剧情冒险 | DVD-ROM | 2005年10月22日 | 美版 | 320KB | 1人 | 12岁以上

艺术表现力与画面张力达到巅峰的作品。对于每一个玩家来说，经历一遍这样的游戏都会有洗尽心灵的震撼感，上田文人先生的心血之作。

本来，是要给9分的，而9分是比较客观的，因为游戏视角的稍稍不足，让满分变得有些牵强。但由于游戏是鄙人认真进行过的，已经被感动得七荤八素，无法客观了。由于游戏剧情，画面及动作BOSS设计等多方要素的曼妙组合，让一个曾经经历过16关痛苦挣扎的玩家在最后面对如此悲情的结局时无法自控。这么多年，让我最为动情的一款作品。

看来之前对这款游戏的预测是对的。果然是一款梦幻作品。特别是游戏将电影的表现形态非常自然地代入到游戏表现中，让整个作品的整体表现力大大增加。游戏的剧情非常感人，特别是对于亲自操作过游戏的人来说，那更是能百感交集。而我则是一个观众，虽然如此，但看着别人进行完游戏之后，仍然被最后的结局感动得说不出话来……

之前就已颇为期待，实际游戏后发现更是出乎意料的好。游戏中场景的整体气氛营造的非常不错，而且和战神一样不存在任何读盘时间，剧情时的镜头控制也比较自由。这次的游戏流程也很有特色，没有任何杂兵战，取而代之的则是十六个身形巨大的BOSS；每次战斗都极具魄力，经过一番斗智斗勇后取得胜利的成就感相当大，各BOSS战的难度节奏安排松紧适度，不可错过的好游戏！

一款超级魄力的动作冒险游戏，游戏中与玩家对立的敌人不再是以往的普通怪物，而全部是BOSS级的巨大石像。这些石像的种类丰富，并且能力超强上天入地无所不能，游戏的画面更是优美清新，完全发挥了PS2的机能。编辑部的一位逢游戏必用金手指的“金手指狂人”，在玩本款游戏时竟然破天荒地头一次不使用金手指，由此可见本款游戏绝对是值得一玩的优秀作品。

拉切特·死锁 Ratchet: Deadlocked



PS2 | SCEA | 动作冒险 | DVD-ROM | 2005年10月28日 | 美版 | 399KB | 1-8人 | 13岁以上

瑞奇系列已经成为SCEI的当家动作游戏之一。其系列素质在前几作中已经得到了玩家朋友们的广泛认可，等待许久之后的续作，定不会令我们失望。

本系列的制作素质相信大家有目共睹。而本次期待这么长时间推出的续作在风格方面做了很大的革新。有一种逆袭感的剧情让人投入感增加了不少。别看风格偏向紧张，但游戏中幽默的细节与系列中最为成功的操作动作流畅感都完美地传承下来。游戏流程虽然比起前几作来说稍有缩减，但由于成熟的武器系统与多人在线模式的原因让内容仍感充实。

对于很多人来说，对瑞奇系列的制作素质相信还是非常认可的。作为系列的新作，与上一作相隔的时间确实是有点长。而经过这么长时间推出的续作在风格方面做了相当大的革新，剧情在精彩程度上确实有了非常大的改进，让人的投入感增加了不少。游戏的节奏虽然比较快，但游戏中幽默的细节与系列一贯的优良操作感都得到了完美的继承。

本作继承了系列一贯的幽默风格，开始就是一段极为恶搞的剧情，游戏中这种令人捧腹的细节也比比皆是。已经比较成熟的武器系统在本作中再次得到不小进化，不论是射击还是动作部分操作感都很不错。新加入的合作模式和加强的线上多人模式使得游戏要素更加丰富，画面和音乐方面也都有着不俗的表现。唯一的不足就是游戏流程偏短，让人觉得玩不过瘾。

本作的系统与以前作品相比较，武器系统改动极大，可能会令一些老玩家感到稍有不适。玩家可以选择的武器只有10种，不过独特的模块系统却使得这10种武器千变万化，并且本作的操作相当简便，玩家只要简单地按下按键，便可以对机器人下达各种命令，让机器人完成各种复杂的动作。此外本作的网络模式也值得一提，支持8个人同时游戏，可以让玩家享受一下同玩之乐。

托尼滑板美国荒地 Tony Hawk's American Wasteland



PS2 | Activision | 运动模拟 | DVD-ROM | 2005年10月21日 | 美版 | 320KB | 1-2人 | 全年龄

一款体育类型游戏，曾经获得过国外众多知名媒体评分达满分，不知道这是不是一个奇迹。而现在奇迹还要继续，TONYHAWK滑板的续作降临了。

我也不是很明白，为什么一款极限体育类型的游戏就能有这么高的评价。不过，本作一定达不到前几作的高度了。虽然游戏本身仍然继承了华丽的滑板硬件，超级炫的高难度动作重现等成功要素。但游戏本身的可操作范围实在太窄了，让人有一种束手束脚的感觉。而且游戏居然出现了BUG，原本高素质的TONYHAWK系列在本作中的表现退步不少。

对于欧美玩家来说这款作品更是不可缺少的体育类游戏。虽然或许因为文化差异，我国的玩家对其并没有什么太多了解，但这确实是极限体育类型的游戏的高峰。不过相对之下本作就稍微有点让人失望了，虽然游戏本身仍然继承了华丽的滑板速度感，超级忽悠人的高难度动作等要素，但游戏本身的视野和操作实在是不能让人满意。

继承了系列的优秀操作感，各种精彩刺激的特技动作也很能让人大呼过瘾，现实生活中很难做到的一些东东在游戏里可以尽情地挑战，属于需要花时间才能真正玩好的作品。不过这次的新作也有一些不足：比如游戏流程太短，故事模式中对玩家约束太多，而经典模式中的不少老赛道显然离"经典"一词还是有一定距离的，此外游戏中还存在不少虽然细小却极为明显的BUG。

一款非常好玩的滑板体育运动游戏，同时难度颇高。本作的舞台广阔无垠，而这个世界就是现代化国际大都市洛杉矶，玩家可以在游戏的同时感受到美国风情。本作的一大优点就是读盘几乎不花费时间，玩家可以更加连贯地进行游戏，节约了大量的等待时间。游戏中人物的动作相当流畅逼真，完全没有造作之感。但游戏本身出现了不应该出现的画面表现bug，这很不应该。

SSX巡回赛 SSX On Tour



PS2 | EA Sports | 运动模拟 | DVD-ROM | 2005年10月15日 | 美版 | 162KB | 1-2人 | 10岁以上

我们可以负责地说，SSX雪上滑板系列是最强的雪上滑板游戏。本作流畅的操作如同素描写真一般粗犷的画面，就证明这客观的评价。

极限滑雪这种运动类型，本是将运动者的胆量与大自然的美丽结合在一起的典型。本作将这特点完美地体现了出来，在近似乎素描的写意背景下，将高山雪地的美丽风貌体现在我们面前，而运动者更在这样美丽的风景之下做着挑战大自然的伟大壮举，让我们这些操作者格外热血喷张。在用华丽的技术动作跨过山间跨度的时候，是种别样的感动。

最近极限运动类的游戏似乎特别多，比起其他作品更强调速度感，本作则是将参与者的动作与大自然的美丽风光结合在一起，让人体会极限运动的美感。本作中这个特点表现得更加完美，背景的描绘实在是非常出色，在近似乎风景画一般的背景下，将高山地带的迤俪风貌完全展现，那在这种环境下进行游戏相信您的心情也会更好。

极限滑雪是一项集高危险性和高观赏性于一身的极限运动，EA的SSX系列一直就是这类游戏的杰出代表。这次的巡回赛模式玩家需要扮演一名菜鸟经过一系列的锻炼和比赛最终成为此项运动的顶级选手，有点RPG游戏的味道。不过真正想要玩好本作就需要对每一条赛道都要烂熟于心，并经过大量的反复练习才行。游戏RAP风格的背景音乐很不错，可惜曲目略嫌少了点。

系列的开山之作更是PS2的首发游戏，随后推出的各部作品都大受好评。近年来滑雪是世界范围的热门冬季体育运动，因此本作更是让万众期待。现在我们只要在自己那温暖家中，便能感受到滑雪运动的魅力。人物的动作飘逸流畅，在PS2的机能下，将冰雪世界的美丽景色完全呈现给玩家。不过锻炼身体最好还是去户外，去滑雪场比较一下游戏世界与真实世界有何不同。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

10月15日 ▶▶▶ 10月28日

	生化危机4 Resident Evil 4	灵魂能力3 Soul Calibur III	战士帮 The Warriors	杰克X 战斗赛车 Jak X: Combat Racing
机种	PS2	PS2	PS2	PS2
厂商	Capcom	Namco	Rockstar Games	SCEA
游戏类型	动作剧情冒险	格斗动作	动作冒险	动作竞速
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年10月27日	2005年10月27日	2005年10月21日	2005年10月18日
版本	欧版	美版	美版	美版
记忆容量	127KB	298KB	148KB	983KB
游戏人数	1人	1-2人	1-2人	1-3人
玩家对象	17岁以上	13岁以上	17岁以上	13岁以上



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



猴子 编者论派 ●原生体味派 不抽丝不剥茧生吃

生化危机4 Resident Evil 4



怎么说呢，这么长时间，PS2玩家们翘首以盼的事情终于得以实现。而游戏本身的素质已经不用多说。对于本作，满分是唯一的选择。

在等待了将近一年之后，PS2版《生化危机4》终于交上了一份满意的答卷。画面比NGC版差是情理之中的事，限于机能我们也就没必要追究了。而内容的增添则是这一版的最大亮点，许多在NGC版上没有解释的疑问，在本作中都得到了解答。虽说PS2版的移植速度慢，操作感也没有NGC那么舒适，但终究本作算是一部"完整版"，不给满分说不过去。

如果不是有NGC版在前的话，我会毫不犹豫地给它打上10分。由于硬件机能的限制，PS2版的光影效果要差不少，而且PS2手柄的精度也不如NGC，但不管怎么说这几乎已经是现今动作冒险类游戏所能达到的巅峰。PS2版新增的ADA剧情部分相当充实（确切地说不是新增，而只是将当初NGC版删除的内容补完而已），其他方面则与GC版大致相同,总之是绝对不可不玩的游戏。

画面表现有所缩水是难免的，但PS2版以其追加的表现弥补了这个缺憾。在操作上，PS2的类比摇杆可能一开始会给你一些僵硬感，但玩多一会儿就会知道，这只是一个适应的问题。追加的Ada篇使人找到了一些当年2代表里关的感觉，再加上眼前的正是Ada，这种感动，还用说吗？至于游戏本身，毋须多言，我们要感谢PS2版，它使得更多人可以体会到神作的风采。

NGC版我也通过3、4遍了，这次刚一接触PS2版的时候还真有点不习惯，主要是被略逊于前者的画面给打击了。像什么光影效果根本没有细致的表现，雾化效果在里昂的身上完全没有显现，周围的景物也很模糊。不过假如抛弃这些不说的话，PS2版又有自己的优势，例如新剧情、Ada模式、新服装还有新武器。这两个版本各有优劣，既然4代是神作，那么我也就不厚此薄彼了。

灵魂能力3 Soul Calibur III



在没有推出本作之前，已经让千万格斗迷朝思暮想。而今终于现身的SC3，画面的极致华丽与刀剑碰撞的爽快依旧，更在系统上进行了平衡革新。

和2代相比，本作的提升实在是太多了，首先重新绘制的人物就比前一作漂亮很多，然后在战斗系统上本作也有适当的简化和丰富，另外在故事模式中的多线剧情和即时反映的操作也增添了很多趣味性。角色创造模式这回真的很厚道，人物的外观和职业都非常丰富，玩家绝对能从中找到自己喜欢的形象，只可惜这些角色的招数都比较单一，实用性不高。

在游戏还没有推出之前，我就非常期待这个超级续作的诞生。因为从当年dc版本的一代开始，我就被本系列出色的打击感与画面表现力给吸引住了。但这次没有想到的是，sc3居然先推出了家用版本！而作为将系统与画面双重提升的续作，在家用要素上可以说做了天翻地覆的革新。故事模式与角色创作模式充满了游戏乐趣。现在我正在紧张地和同事们互相切磋学习中。

画面比起二代又有所进步，但在华丽的外表下，对格斗技巧和精神的把握仍然是踏实诚恳，喧哗与严谨并重。通过这一作可以进一步感受到NAMCO在保持其格斗主干不变的前提下，极尽所能地丰富它的周边乐趣，延展它的类型概念。这从作品的故事模式、自创角色、道具收集等等方面都可以触摸到。这在很大程度上笼络了各个层面的玩家，值得称赞。

NAMCO这回给《灵魂能力3》制作了非常有吸引力的片头，故事性强的征兆从开始的CG动画中就有了显现。比起前作强调任务的设定，本作任务的设计更像是一个个不断挑战自己的小游戏，而故事模式则显得分量特别重。每个角色的剧情至少都有10个以上的分支，而中间的即时操作陷阱也会为你带来不同的结局。另外，本作在战斗系统上的调整也更加合理，非常便于对战。

战士帮 The Warriors



实在不知道美国人脑子里的想法，居然又将帮派乱斗搬上了游戏平台。虽然可以断定这样类型的作品不可能被众人接受，但还是很热血的。

要说暴力游戏的典范就得数《GTA》了，而这款游戏则是标准的"犯罪游戏"，原因就是其中把犯罪的过程给细化了，例如抢劫和偷盗都是需要一步步按程序操作的，而且就算遇到警察也可以挣脱手铐逃走。这款游戏的动作非常丰富，可以算是同类型作品中最复杂的一个了，在打架的时候居然还有多种连续技可以使用。鉴于本作意识不良，我也只有低分伺候了！

既然是ROCKSTAR出品的游戏，就必然会打上深深的暴力烙印。本作改编自1979年一部并非十分有名的电影，主要的内容就是展示70年代纽约黑帮的生活。游戏采用任务制的方式进行，任务内容多种多样，支线任务也相当丰富。初尝类似的黑帮题材游戏可能会觉得新鲜刺激，但是玩多了难免审美疲劳，并且不由得产生疑问：ROCKSTAR,你真的要在暴力题材上一条道走到黑吗？

又是黑帮暴力的题材，不过与GTA相比还是有一定差别的：本作中的任务对地域范围的限制很明确，一方面这降低了自由度，不过另一方面也加强了目的的明确性。此作更强调战斗以及群殴火拼，与那种基本单兵游荡的暴力游戏又有不同。游戏改编自电影，不过除了最终章外都是原创，整体流程下来基本就是不停地打杀，可以用来宣泄，但绝谈不上出众。

不知道暴力游戏的热潮什么时候才能过去，现在这款游戏比起其他作品来说都要更注重细节的设定。我不明白把犯罪过程一步步地演示究竟有什么必要，反正玩过这款游戏之后我对"偷汽车音响"的过程已经非常熟悉了，也知道如何叫店员乖乖把钱送到我手里……未成年人绝对不要碰这款游戏！对于这款游戏，没什么特别想说的，动作丰富是个优点,其他和《GTA》差不多。

杰克X 战斗赛车 Jak X: Combat Racing



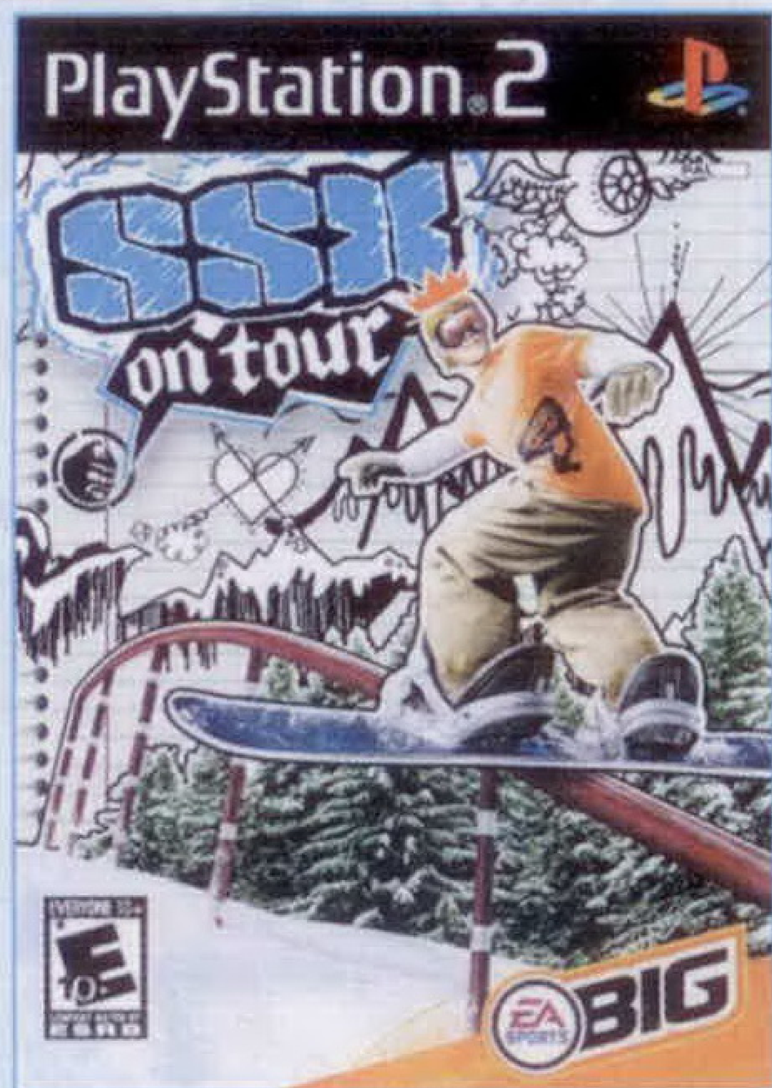
原以为JAK3已经是系列的最后一幕。虽然本作的类型与本质都为外传，但如今又一次见到JAK的身影让我们知道系列仍会继续，很是让人兴奋。

这款游戏比较没创意，说白了，《马里奥赛车》又有了一个模仿者，其中的要素无非就是竞速与破坏。本作的一个革新就是道具不光靠随机拾取,也可以通过比赛挣钱去买。既然武器丰富那么难度自然也就不低，对手的AI还都真不低，反正你要想平安地跑完一场比赛几乎是不可能的。有时候整场比赛你都必须不停地开火，真让人怀疑本作到底是赛车还是射击。

正统系列应该已经结束了才是。但是本作作为游戏的外传让我们又一次见到JAK的身影。而游戏本身的类型也改变为动作赛车类，不要以为改变了形态之后的游戏就脱离了以前的风格了，要知道以前系列中也是要运用驾驶射击这个要素的，而本作只不过将这个亮点大幅度放大而已。在疯狂的追逐中，还要进行射击与破坏，加上游戏本身的爆破表现力十足，让游戏刺激无比。

原来的Jak就是融合了多种游戏方式的集粹之作，这次把其中的竞速部分拿出来加强制作，游戏风格的突变既令人有些意外，但也在情理之中。自然的，这种赛车更重要的是要与对手在狂飚中对攻，那种带有卡通风格的暴力和刺激令人比较过瘾，游戏的速度感把握得也不错，声光效果是很出色的。话虽如此，由于此类游戏方式的普遍，带给人的新鲜感就要差一些。

把赛车和战斗融为一体的游戏有很多，就像前不久的《舍命狂飙》，但是比起本作，似乎激烈感还略有不足。别看JAK的形象有点半卡通化，可是这款游戏决不是像《蛊惑狼赛车》那样以恶搞为主题的轻松作品。首先故事的设定就较为复杂，主角是为了爱情在与对手做生死较量，其次就是武器系统极大丰富，整场比赛几乎变成了枪战，总的说，这个游戏比较刺激。





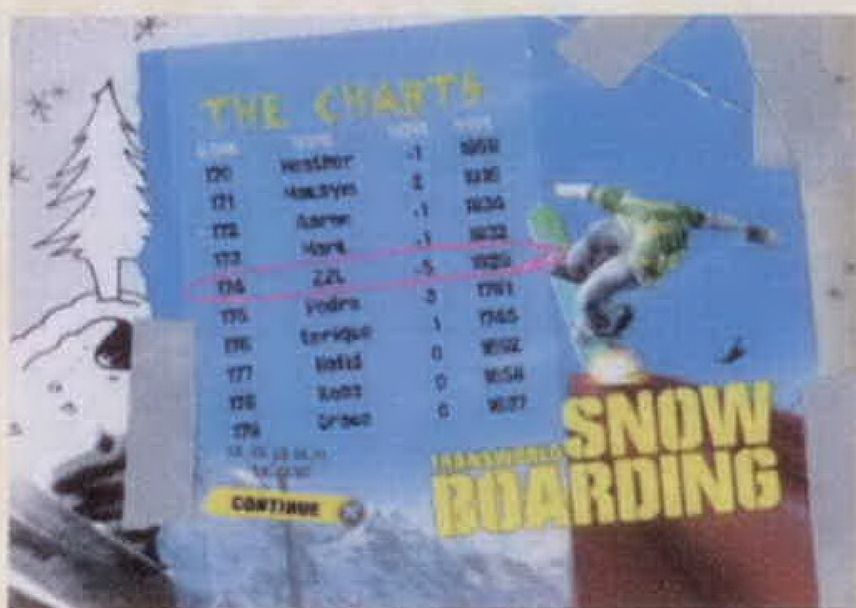


本作是多平台同时发售，在GC版中甚至还加入了任天堂旗下的一些人气角色们，例如马里奥、碧奇公主、路易等人，PS2版就比较“单纯”了。

PS2	本刊译名：SSX巡回赛			
体育竞技	EA	2005.10.11	39.99美元	162K
	DVD-ROM	美版	1-2人	10岁以上

1 开始你的冠军之旅

与系列前几作不同，这次不再是单纯的花式滑雪表演，而是要求玩家扮演一名对花式滑雪很有兴趣但对实际技巧几乎一无所知的“准菜鸟”，通过一系列的学习、锻炼和比赛，不断提高自己在赛手排行榜上的排名，最终成为众人敬仰的顶尖运动员。首先玩家需要自创一名角色，与EA旗下所有的体育游戏一样，厂商提供了非常丰富的选项来帮助玩家们创建其独有的角色：包括性别、服装风格、脸型相貌、发型（男的还有“胡型”）、滑雪器具种类、身高、体重等等，可以说，不同玩家创建的角色绝对不会有两个相同的。



创建完角色之后马上就会有一场比赛等待着玩家，因为是首场比赛，所以完全没有任何难度可言——关键在于本次比赛的目标就是滑到终点，是个人就能做到……系统会给玩家们一些简单的操作提示，正好趁机熟悉一下操作和系统吧。每完成一场比赛系统就会根据玩家的表现给予相应的奖金作为奖励，奖金可以用来购买滑雪板、服装和各种花式滑雪动作，这些东东可以在地图下方的商店中购买，不过价格往往都很不菲……初期还是不要抱有奢望了。第一场比赛完后玩家就会被评为“SHRED”级别的选手，也就是“杂碎”级，连做菜鸟的资格都没有，残念啊。现在开始系统会提供一个地图，地图上有闪电标记的地方可以去进行比赛；作为一名“杂碎”，这些比赛都是很简单的，不过比赛的目标各不相同，有的是作为第一名通过终点、有的是在规定时间内收集指定数量的道具、有的则是在规定时间内完成指定距离的轨道滑行等等。差不多将地图上那些赛道的目标都完成一遍后，就会引发剧情提示玩家排名上升，并进行连续两场的晋级考验赛，只需在比赛中进入前四名即可通过。OK，现在你终于荣幸地升级为“菜鸟”，不过请记住，离冠军的目标还有很长的路要走。

2 我选择我喜欢

本作在系列中第一次加入了双板雪橇，而不再像前几作那样只能使用单板的滑雪板。游戏最初创建人物档案的时候就会要求玩家选择自己使用的滑雪器具，这时就要在滑雪板和雪橇中二者择一了，注意滑雪器具一旦选好，那么只要是用这名角色的档案进行游戏，就只能使用选好的那个器具玩，不能再更改了，想要换另外一种的话，玩家就只能新建另一个角色。总体来讲，滑雪板和雪橇各有利弊：滑雪板因为是前几作中的“御用”滑雪器具，所以接触过SSX系列的玩家使用起来会更加得心应手，虽然使用滑雪板来做各种花式动作时动作相对不够刺激，但是其稳定性要明显强于雪橇，因此是一种不论新手还是老鸟都能快速上手的东东；而雪橇因为本身的特点就注定了其对玩家操作上的要求会比较高，不过用雪橇滑行时做各种花式动作的话会非常好看，另外，在输入密码开启打雪仗的游戏时使用雪橇会相当吃亏，这时不但难以瞄准对手，更痛苦的是无法攻击到身后的人……所以说，用雪橇来玩打雪仗的话对玩家是极为不利的。一般来讲，建议刚上手的朋友先选择滑雪板，等到对游戏规则和各种技巧掌握熟练之后再建新角色使用雪橇练习各种高难度同时也更加精彩炫目的花样特技表演。



↑使用滑板做空中特技的话要稳妥不少。

3 秀出你的个性

首先我们必须记住：这是一款以表演和个人秀为目的的游戏，既不是赛车，也不是竞速，比赛中不要紧盯着自己的名次不放，我们是一名运动员，更是一名表演家。比赛中，当玩家冲出各种高坡在空中滞留飞行的时候，可以通过按键来表演特技。可以做特技的方法很多，例如按方向键、按手柄上方四个LR键或是组合使用、此外还可以通过右摇杆来做特技动作，不过那些基本的特技通常都比较“循规蹈矩”，观赏性有限；那些花里胡哨的个性特技需要用比赛奖金去商店购买，通常都是天价，努力攒钱吧……玩花样滑雪的手段当然不是只能表演特技，我们也可以充分利用赛道上的各种环境，比如钢轨、广告牌等等地形，只要在上面滑行同样也是表演的一种手段。以上这些“表演”，除了可以让玩家和观众赏心悦目之外，也是非常实用的：屏幕下方有一个槽，通过表演就可以慢慢对之进行积累，按□键就可以消耗这条槽来加速，加速后不但大大有利于提高名次，更是为下一次的表演做好了足够的准备。比赛中得到怪兽道具也能攒满该槽，绿色怪兽是攒满一条，红色怪兽是攒满两条。现在，还等什么，让我们来一场尽情的个人表演吧！

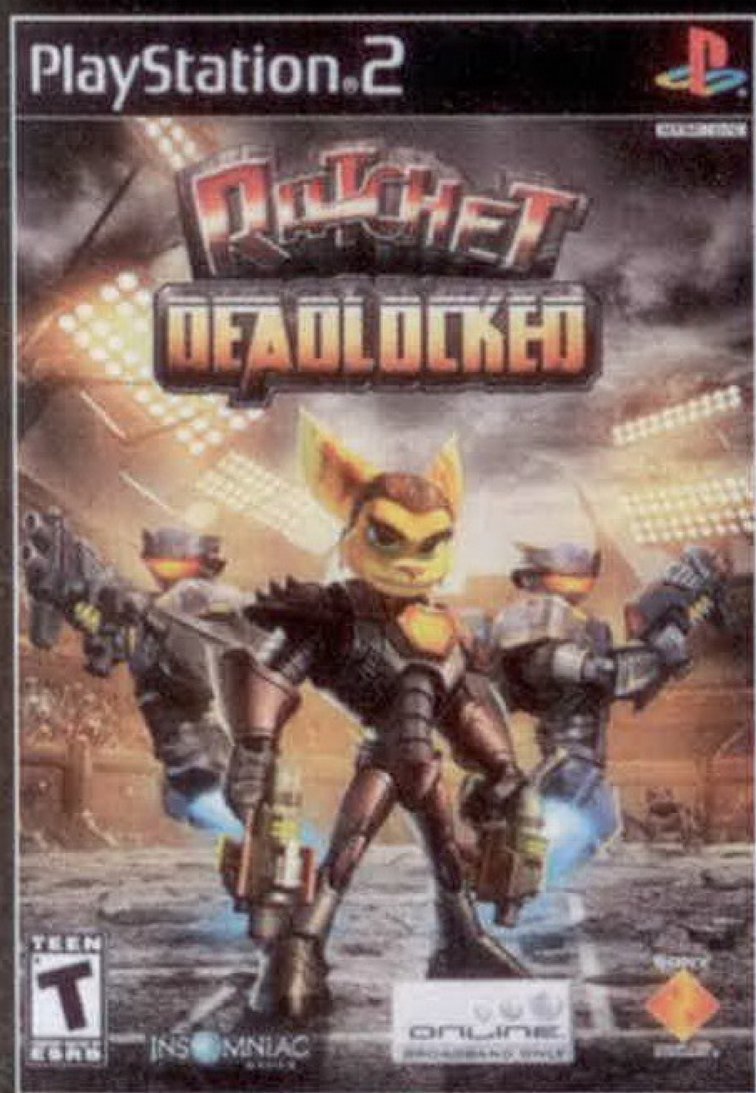


4 游戏中的隐藏要素

在标题画面主菜单中选择最下面的“Extras”，再进入“Cheats”选项，分别输入以下密码就可以开启许多隐藏要素。

密码	获得隐藏要素
FLYTHREADS	获得所有服装
THEBIGPICTURE	获得所有电影片断
BACKSTAGEPASS	开启所有赛道
LOOTSNOOT	获得金钱奖励
POWERPLAY	以超高速滑行
ZOOMJUICE	一直以加速状态滑行
JACKALOPESTYLE	玩弄怪兽特技
LETSPARTY	玩打雪仗游戏
ROADIEROUNDUP	开启隐藏角色
MOREFUNTHANONE	开启角色米奇·库博斯基（独角兽装）
THREEISACROWD	开启角色赤杰尔（摇滚装）
BIGPARTYTIME	开启角色康纳德（北欧海盗装）
FOURSOME	开启其他滑雪者

□文责/北斗



RATCHET DEADLOCKED

PS2	本刊译名：拉切特·死锁			
动作冒险	SCEA	2005.10.25	39.82美元	399KB
	DVD-ROM	美版	1-8人	13岁以上


PS2玩家们每年冬天都要期待《拉切特》系列最新作的登场，似乎这已经成为固定的惯例了。SCEA的高明之处在于它网罗到了一批优秀的制作小组。

英雄拉切特变成了角斗士！

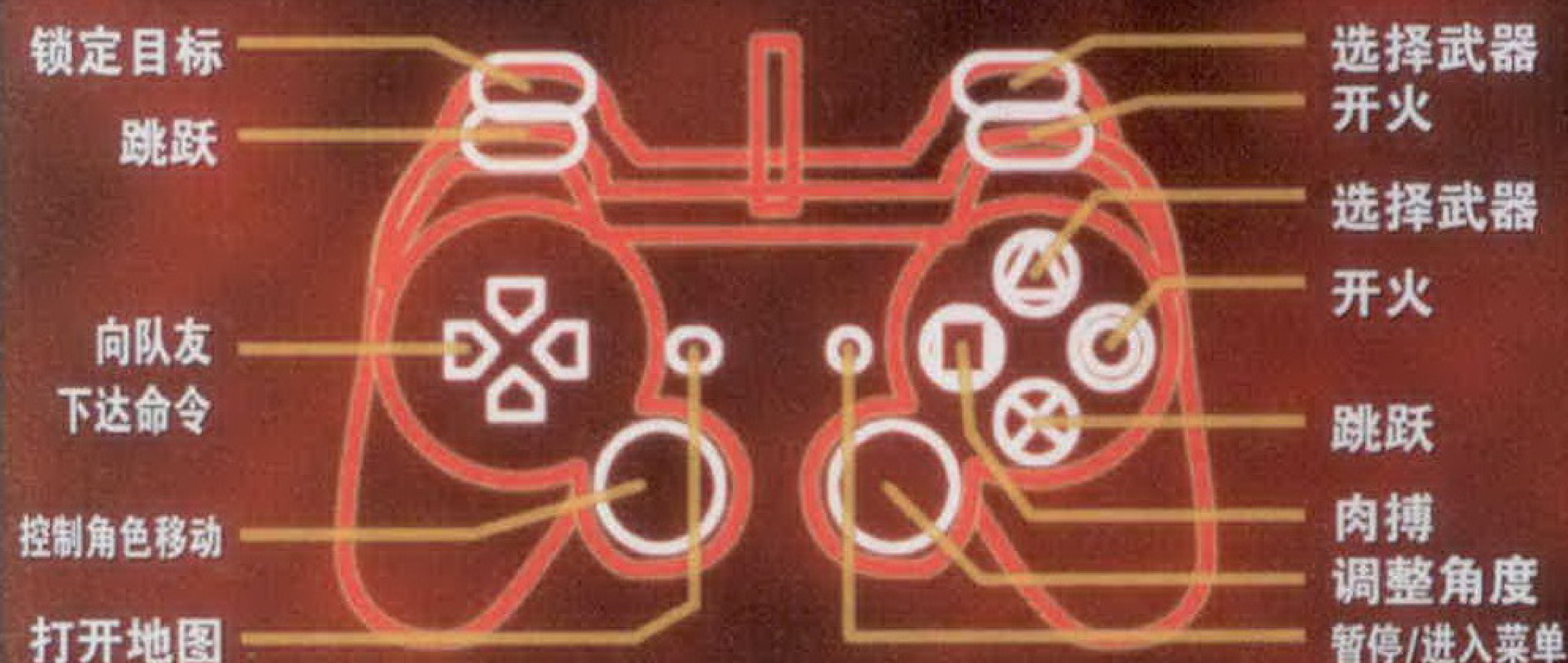
小队配合作战系统　和队友生死与共


！据说这两个机器人是某位战士留下的遗物，不知道拉切特的命运会不会和他的前任一样呢？

虽然没有了克拉克的协助，拉切特在游戏中并不孤独。沃克斯为他配备了两名机器人部下，投入到残酷的战斗中去。游戏的基本操作和前作大致相同，稍微不同的是这一次拉切特必须和两名机器人助手共同作战。按十字键切换指令。在斗技场中，铺天盖地的敌人像潮水一般袭来，如果没有这两位朋友的帮助，拉切特肯定难以支撑下来。在游戏中，拉切特必须密切注意两名同伴的体力，损坏后要及时修复，在获得新的零件后还可以对它们进行改造。玩家在战斗中消灭敌人，挣取足够的经验值和金钱之后，可以对自己的武器进行升级。总的来说，对于面前未知的世界和隐藏的敌人，拉切特必须使尽全身解数才能生存，获得最后的自由。

独乐不如同乐　多人游戏临场感倍增

游戏除了单人剧情模式外，亦支持多人同时PLAY。选择双人同时游戏的话，克拉克也会加入到战斗行列中去。（它驾驶着机械人铠甲，就像《名将》中那个BABY一样）本作支持4人对战，而联网对战最多可以支持8人同时游戏，真是PS系主机上难得的同乐机会，有手柄分插的同好们切勿错过。只不过……多人游戏的时候，还是用大一点的电视来玩比较好。本作支持16:9高端显示，看来的确是做给大屏幕彩电的游戏。



宇宙大逃杀？



某年某月的一天，我们的神勇主人公拉切特和他的老伙计克拉克奉命调查许多英雄人物失踪的事件，还没等事情查清楚，他们两个也失踪了。原来他们和其他的英雄是被宇宙娱乐传媒界巨头——格里曼·沃克斯绑架了。沃克斯为了取得高额的收视利润，竟然在某个空间站上设置了“宇宙斗技场”，让被俘的英雄们自相残杀，并且把这些镜头录制成节目。（怎么这游戏越看越像《大逃杀》呀？）

沃克斯发现了拉切特的出众能力，决定让他也参与到战斗中，于是拉切特和克拉克被绑架了。克拉克作为人质被扣押下来，而拉切特则不得不去战斗，因为他的脖子上安装了一个监控项圈，一旦不听指令的话就会遭到电击，搞不好还会爆炸！（更像《大逃杀》了……）拉切特当然不能就这样受制于人，他决定利用这个机会拯救囚禁在斗技场中的英雄们，把幕后的黑手绳之以法。



陷入危机的主人公。一位长得好像野猫的战士，实际上则是多次拯救世界的英雄人物。这次被绑架到沃克斯的秘密空间站，充当角斗士。



拉切特的助手兼亲密战友。前三作都和拉切特一起出战，这次则被作为人质留在基地里，为拉切特提供情报。在双打模式下，他会作为2P登场。

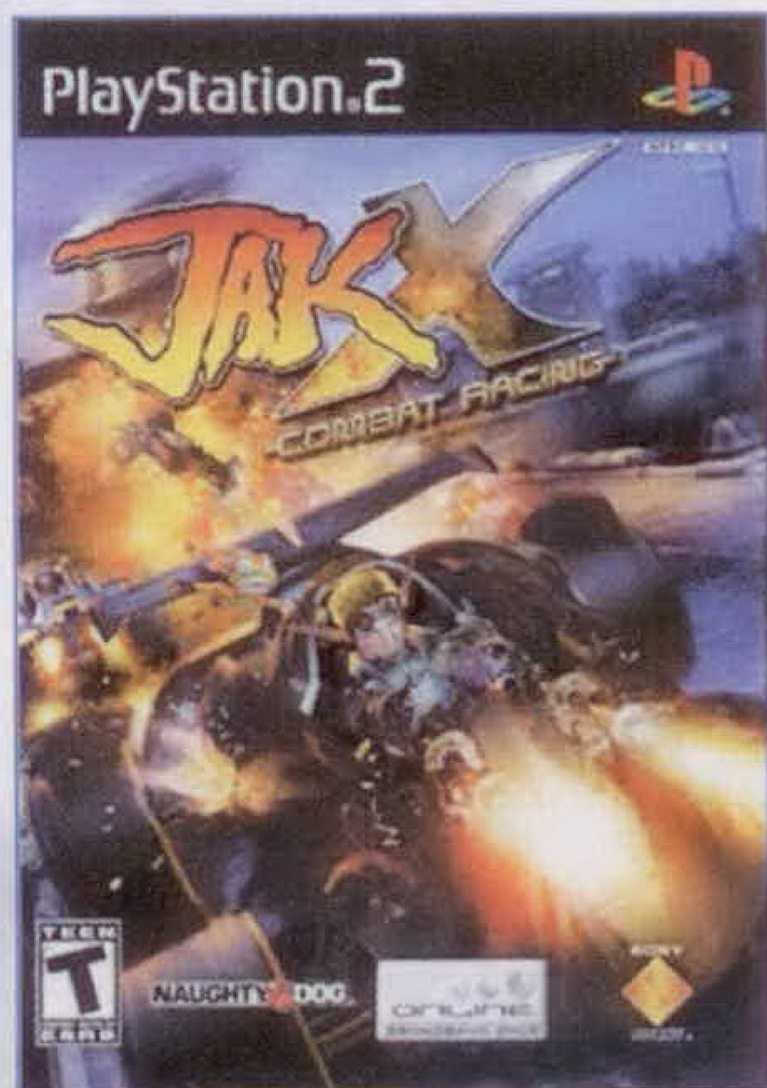


宇宙娱乐业界大鳄级人物，以残忍血腥的真人角斗节目大赚收视费。最近因为手下角斗士人气不振而苦恼，他发现了拉切特的战斗能力，于是绑架了他。



负责机器人改造的天才肥胖科学家，他设计的全新战斗铠甲，把拉切特变得和银河战士一样。另外他也为拉切特提供了两个机器人搭档。

□文责/猴子



JAK X -COMBAT RACING-

PS2	本刊译名：杰克X·战斗赛车			
赛车游戏	SCEA	2005.10.18	39.99美元	983K
	DVD-ROM	美版	1-3人	13岁以上



自从任天堂的《马里奥赛车》推出以后，其他厂商也纷纷推出类似的大乱斗赛车游戏，这次的《杰克X》玩起来非常激烈，用来休闲还是不错的选择。

驾驶手册之序言

主角爱上敌人大BOSS的女儿已经不是什么稀罕事了，不过这份爱情的代价往往是难以承受的，这次的故事，也与此有着相当的关系。接到老对头KREW女儿KIERA的邀请，主角杰克、达克斯特带上战友们前往赴会，出乎众人意料的是，KIERA告诉大家她父亲已然“仙逝”；听到这个消息后，众人接过Kiera递上的红酒开始“默哀”。这时，桌上的全息投影仪开始播放KREW的临终遗言，原来这老小子就算挂了都还没有放弃他的野心，不过这次好一点，改为要制霸全宇宙赛车界。此话一出，当然是得不到在座各位任何人的响应，然而KREW早已料到如此，他告诉大家刚才喝的红酒中已经被他下过慢性毒药，只有按他说的那样拿到赛车总冠军才能拿到解药——当然，这件事就连他的女儿KIERA都不知道，迫不得已，杰克和朋友们只好前往KREW准备好的车库，而我们的战斗赛车之旅，也由此拉开……



驾驶手册之一四大护法

游戏中有四种颜色的道具可以拿，分别是绿色、蓝色、黄色和红色的球状道具，下面分别介绍一下它们的作用。

绿球 和大多数游戏中的一样，可以为主角的车子恢复装甲值（相当于HP），这个装甲值显示在屏幕的左下方，比赛中一旦耗尽就算“死亡”一次。由于赛场总是战火纷飞，要想少死就要注意随时补充装甲值，一个绿球就可以将装甲值加满。



蓝球 加速专用，接到以后会在一段时间之内以保持高速行驶的状态，如果能够在较短时间里连续接到数个蓝球，就会在车辆周围形成一层蓝色的保护膜并保持高速飞驰，比赛时争取尽量不要错过。

黄球 接了后就可以使用武器攻击前方形式的敌人了，按R1键发动，武器种类通常分为机枪、激光、手雷和导弹，威力依次递增，不过接之前是无法知道其具体是哪一种武器的，它们统一用黄球表示，显示在屏幕右下角，而且都有残弹数量的限制。

红球 也是武器的一种，同样也是随机生成几种不同的武器，按L1键发动。地雷的话可以设置在车后的路上，用以被动攻击后方的车辆；当自己的车上出现红色方框就表示已经被别人用导弹锁定了，此时如果还有红球的话按L1可以“欺骗”导弹解除锁定；有时候会出现一个飞行器跟随我们并自主攻击其他车辆；短期内连续接到数个红球也可以形成红色的保护膜。

驾驶手册之二杀与被杀

本作的副标题是“战斗赛车”，也就是说这不但是一款赛车游戏，而且比赛过程会非常的火爆激烈，赛场如战场。前面已经介绍过了，游戏中会有四种颜色的道具，而且在比赛过程中会大量出现，这也就意味着即使你想做个安分守己的赛车手，别人却不会如你所愿。本作可以说是将“枪打出头鸟”这句古语真正发扬光大了，实际游戏时只要你跑在前面立马就会受到来自后方的猛烈攻击，这种情况下，车辆看似不少的装甲值往往转眼间就灰飞烟灭……而我们可以对付后方车辆的主要手段基本只有被动攻击的地雷，所以要想毫发无伤地完成比赛几乎等于不可能完成的任务，好在本作没有“命数”的限制，挂了马上就可以原地接着重来，而且还能继承刚才得到的道具，只是会耽搁一些时间以及对成绩评价有少许影响。比赛时，L1键和R1键基本上都是不用松手的，只要前面有敌人就要坚决干掉，反正后面的敌人是绝对不会对你手下留情的。注意快接近终点时多留点黄球和红球在身上，一方面红球可以当护身符保证自身安全，另一方面万一被别人超车就马上将其解决，这样才能顺利拿到金牌。

驾驶手册之三金牌车手

游戏中分别按照四色道具的名称将地图分成了四大块区域，每一块区域又有好几个城市以及相应的一些赛事。很多情况下出现新城市后并不代表这座城市的所有比赛我们就可以马上参与了，相反许多比赛会有奖牌点数（MP）的限制要求。我们可以通过首先参加没有限制的比赛获得MP，金牌有3点MP，银牌是2点MP，铜牌则只有1点MP。本作中奖牌不难拿，但是要想拿金牌就得费上一番功夫；许多比赛拿到金牌后还可以得到隐藏奖励，比赛结束后会根据玩家的表现获得相应的分数奖励用以在商店中购买部件，下面列举一下影响分数评估的项目：

名次	第一名为5000，第二名为4500，以下依次递减		
杀敌数	普通模式下为每个100，DEATH RACE模式下为每个10		
滞空时间	每0.01秒为100		
能量全满形式路程	距离与分数的比例约为4:1		
死亡次数	每死一次倒扣50	剧情胜利奖励	视情况而定

※不同模式奖牌的取得条件不同，例如通常为名次和时间，DEATH RACE模式为杀敌数等。

驾驶手册之秘之章

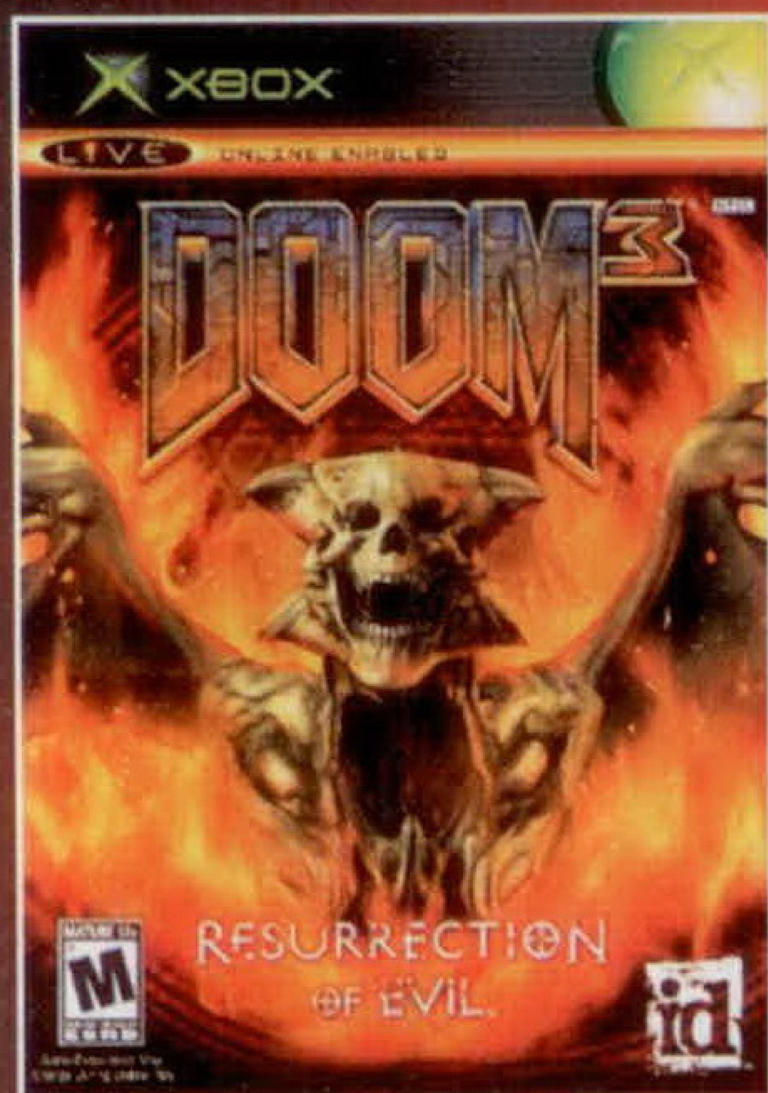
获得隐藏角色

角色名称	获得方法
UR-86	完成Kras City的所有比赛
Sig	完成Spargus City的Death Race
Klever	完成Beachfront的Drive Circuit Race
Daxter	游戏5小时以上，在秘密商店中花50000大洋购买
Razer	完成Northern Tour的Ciruit Race
Kiera	将游戏爆机一遍

继承角色

角色名称	获得方法
杰克	记忆卡中有“杰克与达克斯特”的游戏记录
杰克II	记忆卡中有“杰克与达克斯特II”的游戏记录
杰克3	记忆卡中有“杰克与达克斯特3”的游戏记录
拉切特的肤色	记忆卡中有“拉切特·死锁”的游戏记录

□文责/北斗



DOOM3 RESURRECTION OF EVIL

XB	本刊译名：毁灭战士3·恶魔复苏			
第一人称射击	ACTIVISION	2005.10.5	29.99美元	81格以上
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上



根据游戏所改编的同名电影即将上映，主人公将由风头正劲的动作明星、前职业摔跤选手德韦恩·约翰逊（"岩石"强森）扮演。

训练关攻略



最初你的手中只持有一把手枪和一个"心脏"模样的神秘物件。这个"心脏"中蕴藏着巨大的魔力，随着游戏的进程，你会获得各种各样的能力，例如减缓时间、狂暴化、无敌等等，利用"心脏"就可以发动这些能力。不过目前它并没有任何作用。当然，你还有一件武器是你自己的拳头。当弹尽粮绝的时候你就要靠它求生。今后得到狂暴化能力之后，拳头也能给敌人造成致命的伤害。按Y键和B键能够在各种武器之间切换。另外X键是装填弹药。

手枪是基本的武器之一，除了用来攻击敌人之外，手枪最重要的作用是它附带有一个电筒。在游戏中很多场景都是一片漆黑，必须切换到手枪才能看清楚周围的环境。取出手枪的快捷键是白键。

向前走几步，你眼前出现了地狱一般的幻象，耳机中也传来了队友的惨叫。先不要着急往前走，在右边的墙壁上有一个破洞，按下左摇杆就能蹲下身子爬过洞去，并且捡到霰弹枪和子弹。霰弹枪的威力较大，但是射程有限。霰弹枪的快捷键是十字键左键。

走过一个左拐弯，小心不要落入地板的塌陷处。走过一条通道之后，在通道口可以看见一个控制台。靠近控制台，按下R键就可以对它进行操作，取出蓄电池，周围的灯光都熄灭了。马上向左转身，一个骷髅状的敌人伴随着电光出现在前方的空中。这种敌人会向你飞过来，然后在你周围盘旋并且伺机攻击，最好在它们接近的过程中将其击毙。

干掉几个骷髅之后沿着道路向前，左边有一个铁架可以爬上，捡到霰弹枪子弹和医药包。铁架右边的地面上也有医药包和子弹。在往前走可以捡到影像光盘和一些手枪子弹。按下白键打开PDA（掌上电脑），在User Data页选择Personal可以观看目前持有的电子邮件、影像光盘等等。另外按十字键的左或者右方向还可以切换到Objectives（当前任务目标）和Inventory（武器道具）等页。

操作左边的控制台，放入蓄电池，旁边的升降梯开始运行了。在升降梯升到一半时跳上左边的一块岩石，可以得到防弹衣。跳回升降梯继续向上，注意前后空中各会出现一个骷髅。干掉它们之后靠近右前方的通道，左边会出现一个怪物。这里不要停下来，因为右边很快也会出现一个怪物，不要被它们两面夹击。先跑入通道中，再回头来对付它们。这种怪物在远距离会发出火球攻击，应该一边左右闪避一边向它们开火。在第一个怪物出现的位置里面的角落处可以找到医药包和子弹。

继续沿着通道向前走，在尽头的角落里可以得





到医药包和冲锋枪。进入旁边的门中，先小心地跳上前面的铁架，从尸体附近捡到子弹。此时左右两边的空中都会出现一些骷髅，消灭它们后来到地面，前后两边还会各出现一个怪物。将敌人全部消灭后从对面的门进入，主角会得到磁力枪。瞄准可以搬动的物体（包括箱子、小型的敌人、敌人射出来的火球等等）使用磁力枪，可以将它吸住，然后松开R键就能向前方射出去。用磁力枪搬开左边黑暗角落里的一个箱子，可以从后面的洞中得到医药包和防弹衣。

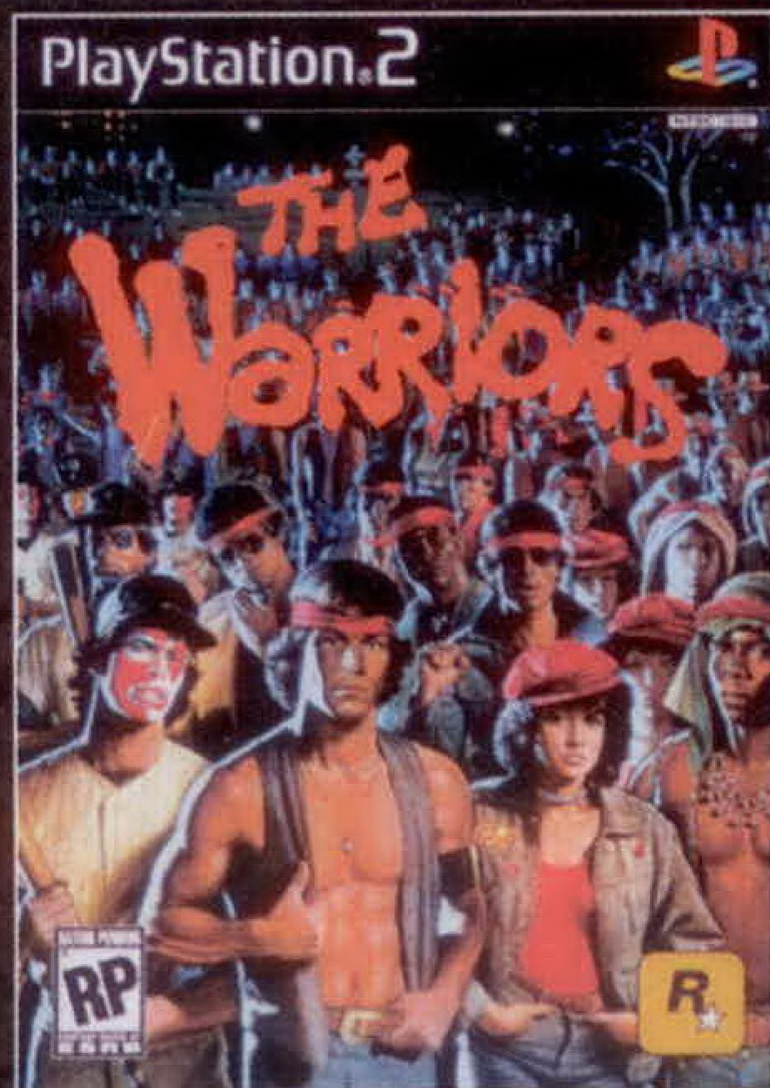
沿石梯向下，路上的障碍物可以用磁力枪搬开。进入通道中，小心干掉途中的三个骷髅，来到一个大厅。靠近大厅中央的梯子时，左右两边都会出现骷髅，而大厅两边的角落中也可以得到防弹衣和子弹。从梯子向上，打开门之后马上会出现一只骷髅，前面的通道两侧还会出现几个骷髅，要小心谨慎，慢步前进。进入前面圆形的房间之后，会出现三个怪物，这里应该迅速退回到刚才的通道，由于通道比较狭窄，怪物无法同时从多个方向进攻，就能将他们一一击破了。最后只要再消灭几个骷髅，就可以来到这一关的终点，当然附近的道具装备也不要忘了拿哦！

注意事项

1、有心血管疾病病史者请勿轻易尝试本游戏！
2、在本游戏中依靠声音来判定敌人的位置是非常重要的手段，因此最好使用质量较好的音响设备。但请注意调节音量大小，以免骚扰邻居。
3、与同类游戏相比，本作中主角抗坠落能力较低。从很多看起来并不高的地方跳下都可能会导致损失体力乃至直接身亡，请注意。
4、在游戏中按下START键选择Save可以随时存盘，按下SELECT则可以使用快速存盘功能。请勤于存盘，因为你随时都可能Game Over！



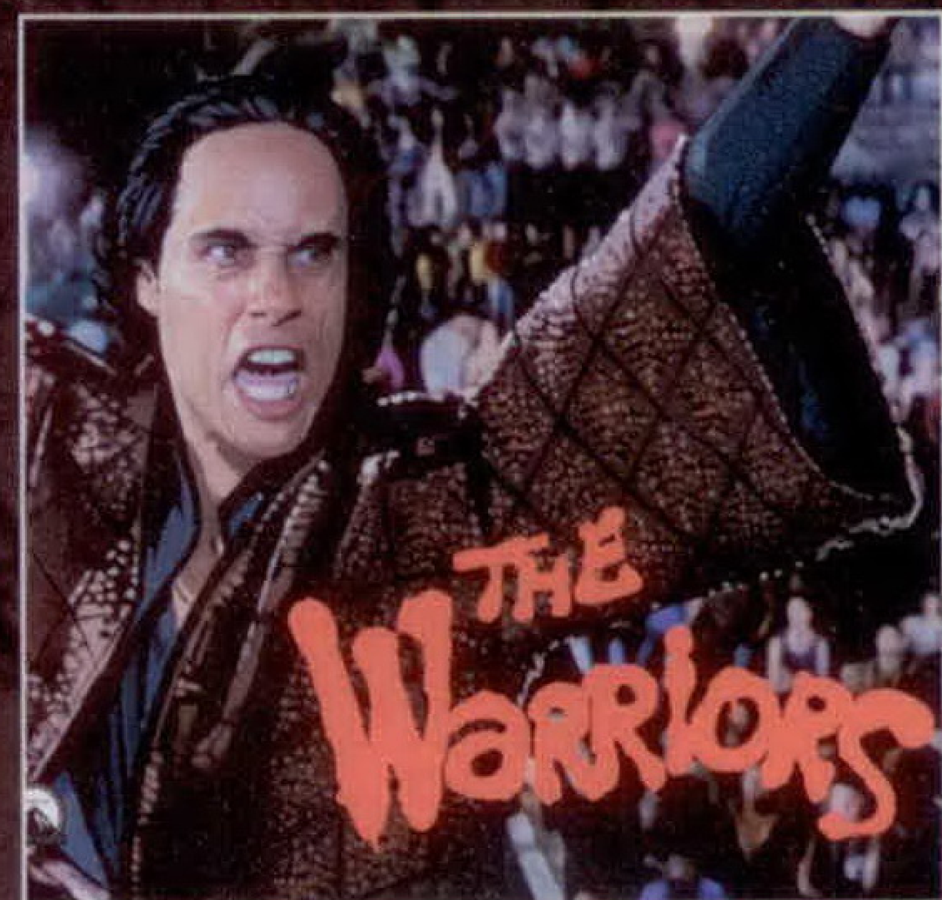
□文责/荇菜



THE WARRIORS

ROCKSTAR的新作，自然还是与“暴力”脱不了关系。本作的主线流程并不复杂，但是支线任务十分丰富，而且难度也不低。

PS2	本刊译名：战士帮			
动作冒险	ROCKSTAR GAMES	2005.10.17	49.99美元	90KB
	DVD-ROM	美版	1-2人	17岁以上



本游戏是根据1979年派拉蒙影业公司出品的同名电影改编。原作虽然没有太大的名气，不过也是一部很有个性的作品，被视为“CULT”代表作之一。

打斗系统 COMBAT SYSTEM

□键是轻攻击，×键是重攻击，○键是抓住敌人。抓住敌人之后，再按□键或者×键就能击打它。当抓住敌人时，再按一次○键能够骑到他身上，然后按□键或者×键攻击。按L2键可以放开被你抓住的敌人。

主角会自动锁定离自己最近的敌人。如果想要锁定其他人的话，可以按住L1键然后将左摇杆推往相应的方向。使用轻攻击和重攻击的组合能够打出不同的连续技，例如□□、□□□、□×、××、□□×等等。同时按□键和×键能够使用超重攻击。按×键+○键能够使用更重的抓取。抓住敌人后按□键+×键能够给予他一记重击，如果再接着×键的话还能掏出喷雾剂给敌人脸上来一下。



将左摇杆推往背后的方向并且按□键就能对身后做出攻击动作。抓住敌人时推动左摇杆并且按○键能将他甩到相应的方向，同时把附近的敌人撞开。靠近地上摆放的武器可以按△键将其拾起，然后按□键或者×键攻击。当屏幕右上角红色的“愤怒槽”变满之后，按下L1+R1键进入愤怒状态。在愤怒状态下主角的攻击力会提升，□键+×键会变为扫堂腿，抓住敌人后使用□+×、×、×的组合也能造成更大的伤害。

在没有被敌人发现的情况下，主角可以隐藏在阴暗处。轻推左摇杆，主角会缓缓地移动，这样可以避免发出声响被敌人听见。靠近敌人的背后，按下L1键，然后按□键或者×键就能将它直接击倒。

获取金钱 GET MONEY

在游戏中得到钱的手段有三种：抢劫商店，只要打破玻璃门和橱窗，然后按△键从橱窗中拿取贵重物品便可；偷取汽车音响，打破车窗之后按△键开始拆卸，按照提示的方向旋转左摇杆，将螺丝拧下来就行了；抢劫行人，靠近行人按○键抓住他后再按△键开始抢劫，此时对方会拼命挣脱，而你必须转动左摇杆找到能让手柄震动的位置。将左摇杆保持在震动的位置，屏幕左方红色槽就会增长，涨满之后就成功了。而与此同时红色槽下方的黄槽也会慢慢增长，如果不能找准左摇杆位置，让黄槽先满的话，对方就会挣脱。

翻越障碍 PASS BARRIERS



↑某些障碍需要冲刺的技能才能越过，按住L2键就能使用冲刺。

没人能够阻挡战士帮的脚步

跑向铁丝网或者矮墙，然后按△键可以翻越它。靠近垃圾箱等物品，按△键也可以爬上去。在道路中断的地方，向前跑并且按△键可以跳到对面。如果按住L2键加速跑的话还能跳过更远的距离。在加速跑过程中按×键可以向前撞击，用来撞开木栅栏。另外还会遇到一些门是上锁的，只要靠近按△键就会开始解锁。此时屏幕上会出现三个转动的圆环，当圆环上的深色标志处进入上方的深色区域时按下×键使其停止转动就能将锁打开。不过注意开锁一般都会触发警铃，引来警察。

购买道具 BUY ITEMS

在游戏中可能会遇到商人。有一种商人出售补充体力的道具。购买之后当体力不足时按十字键的右方向可以使用道具来进行补充。另外如果你的体力降为零，而身边有同伴的话，同伴也会自动为你使用补充体力的道具。这种商人在地图上用绿色的闪电形状标志来表示，他们的头顶也会有一个闪电图标。还有一种商人出售喷雾剂，喷雾剂用来进行涂刷任务。这种商人在地图上用喷雾剂图标显示。



→出售道具的商人会在地图上显示出来，需要的时候可以很容易地找到他们。

纽约地下社会的秘密交易

应付警察 DEAL WITH COP

当在警察附近进行犯罪活动时，就会遭到他们的攻击。如果警察擒住，就要避免被他戴上手铐，方法是转动左摇杆的方向，避免停在震动的位置（与抢劫行人正好相反），如果有兄弟被铐住，靠近他按△键可以开始解锁，然后快速交替连按L1键和R1键就能把锁打开。而如果主角被铐住，同伴会为主角打开锁。有时候要将警察的注意力吸引开，可以靠近酒瓶等物体按△键将其拾起，然后按住L1键，屏幕上会显示一条抛射轨迹。调整好轨迹，按×键将酒瓶扔出去就能发出声响引开警察。

喷雾任务 PAINT MISSION

在游戏中有一些任务需要在墙上喷上图案，留下帮派的标志。喷雾的方法是靠近指定地点按△键取出喷雾剂，然后按照屏幕左边的图案轨迹推动左摇杆，将图案画好。如果偏离了制定的轨迹的话就会中断动作，浪费颜料。失败数次的话，一罐喷雾剂就会用完，不得不再换一罐新的。由于喷雾剂需要花钱购买，所以尽量一次将图案喷完。在有喷雾任务的位置附近一般都可以找到出售喷雾剂的商人。

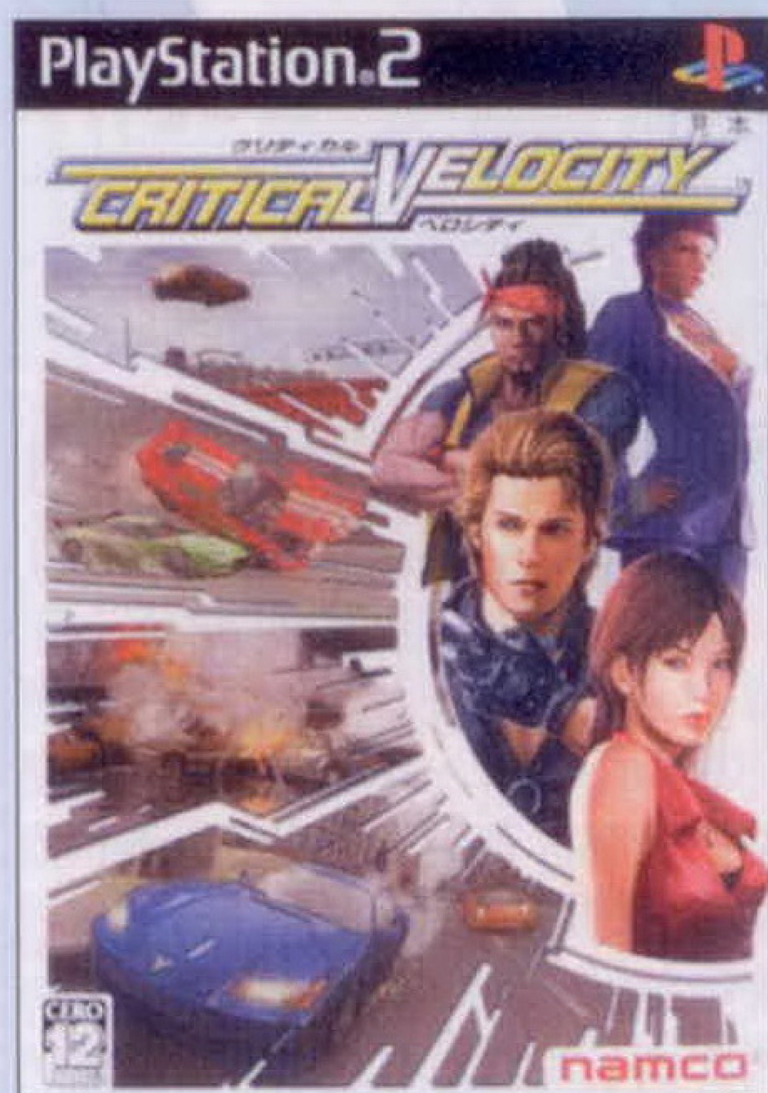
团队命令 TEAM COMMAND

当主角和同伴一起行动时，可以对他们下达指令。按下R2键，然后使用右摇杆选择指令。指令包括：Wreck'em All，打倒敌人。在遇到敌人时使用；Let's Go，跟随主角行动；Watch My Back，保护主角；Mayhem，大肆破坏，如果附近有可以抢劫的商店、汽车或者行人的话，同伴们也会自动出手；Hold Up，原地待命；Scatter，解散同伴，主角独自行动。

基地选项 BASE OPTION

前两章完成之后就会进入基地，在基地中可以选择下一步的行动：黄色的图标表示推动剧情，进入下一个任务；紫色的图标表示进入市区，在市区中可以找到很多支线任务（以紫色图标表示），完成支线任务可以获得金钱奖励和学会新的技能；地图表示重玩以前已经完成的任务，电视机表示查看现在的游戏成绩和状态；游戏机则表示一些小游戏，完成故事模式可以打开新的小游戏选项。

□文责/符菜



クリティカル CRITICAL VELOCITY ベロシティ

既欧美的BURNOUT之后，日本厂家也开始制作同类型游戏，本作无论是赛车感觉还是丰富程度都是此类作品中的佼佼者。

PS2	本刊译名：极速边缘			
	NAMCO	2005.10.13	7140日元	49Kb
赛车冒险	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上推荐



本作描写的是一帮飞车党的生涯，故事模式中有很多任务，其完成条件各不相同，种类也很丰富。本作的核心内容就是极速与撞车。

初期可入手的汽车与配件解说



◆机车

既然是飚车，没有车怎么行？游戏初期给大家提供了6辆车，其性能及特点都有所差异，下面我们会给大家详细介绍。而想取得新车的话呢，就要到城市里的5个商店去买了（有些商店要满足一定条件后才出现，比如リゾート商店就需要完成故事任务10后才能出现），这里不仅卖车，很多能够提升车辆性能的配件也可以在这里买到，所以没事的时候要多去商店看看有什么好东西。车辆中一般速度快的话HP就比较低，而有些车则是放弃速度重视HP与战斗力，要根据任务的不同予以选择。

◆初期6辆车的性能指数

SPROUT

入手方法：最初就拥有，其配件可以到中古商店里买到

性能			
SPEED	80	ON-ROAD	90
ACCELERATION	90	OFF-ROAD	40
BRAKING	60	OFFENSE	60
HANDLING	70	HIT POINT	70

STRAZINO

入手方法：完成故事任务01后到中古商店购买

性能			
SPEED	50	ON-ROAD	90
ACCELERATION	80	OFF-ROAD	70
BRAKING	120	OFFENSE	60
HANDLING	90	HIT POINT	70

INTENTION

入手方法：完成故事任务01后到市外商店购买

性能			
SPEED	70	ON-ROAD	70
ACCELERATION	70	OFF-ROAD	50
BRAKING	90	OFFENSE	80
HANDLING	70	HIT POINT	90

MACHETE

入手方法：完成故事任务01后到市外商店购买

性能			
SPEED	60	ON-ROAD	70
ACCELERATION	40	OFF-ROAD	60
BRAKING	60	OFFENSE	110
HANDLING	50	HIT POINT	150

SWORD

入手方法：完成故事任务05后到リゾート商店购买

性能			
SPEED	100	ON-ROAD	80
ACCELERATION	80	OFF-ROAD	30
BRAKING	50	OFFENSE	80
HANDLING	50	HIT POINT	100

INVERSE

入手方法：完成故事任务05后到リゾート商店购买

性能			
SPEED	60	ON-ROAD	80
ACCELERATION	100	OFF-ROAD	30
BRAKING	80	OFFENSE	80
HANDLING	90	HIT POINT	100

◆配件

配件加在车上可以对车的性能予以提升，达到弥补一些车的缺陷的目的。配件共有3种类，其方向性各异，要根据赛车的性能给予合理搭配。当然有些配件相互间是冲突的，不能同时装备，比如加速与增加加速度的配件就不能同时装备。配件随着游戏的进行也会逐渐升级，升级后的效果会更加明显。本作有着各种各样的任务，因此根据各种任务的不同选择合适的配件就成了能否顺利完成任务的关键。

TUNING SLOT

顾名思义，此类配件都是增加相关数值的，共有6种。感觉这里能增加速度的“スピードプラス”比较实用，有些本身速度就比较高的赛车配上之后效果非常好。

ハードブレーキ	增加制动力，减速的必要时间缩短
スピードプラス	增加车辆最高速度
ダッシュプラス	增加加速力，使车辆达到最高速度所需要的时间缩短
オンロードタイヤ	ON-ROAD能力增加，OFF-ROAD能力减少
オフロードタイヤ	ON-ROAD能力减少，OFF-ROAD能力增加
マルチロードタイヤ	ON-ROAD与OFF-ROAD能力同时增加

ASSIST SLOT

此类配件则主要是增加车体重量、耐久力、HP等数值的，比较偏向于战斗能力的提升。无论是哪一种都是针对性比较强的，根据任务内容的不同进行选择就可以了。但要注意如果三种同时装备的话，则相互间效果会相互抵消，要注意。

アタックアップ	增加车体重量增加攻击力，最高速度和加速力会降低
ライトボディ	降低车体重量，攻击力和HP都会减少，但最高速度和加速力会增加
HPエクストラ	增加车体重量增加HP，最高速度和加速力会降低

NITRO SLOT

这个是因游戏的概念而产生的部件，比较脱离实际。游戏中赛车的气力以NITRO槽来表示，这个部件就是提高气力槽性能的。一般一条气可使用5秒，装备部件后则可延长使用时间。因为对游戏的进行有很大帮助，所以一旦在商店里看见有卖的就一定要买下。

ニトロタンク	延缓NITRO槽的减少速度，增加使用时间

□文责/无无

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报 two' WEEKS 11.9～11.24

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

风雨来记2

PS2	冒险
2005年11月10日	
FOG	7140日元
DVD-ROM	日版
1人	12岁以上

官方原名 风雨来记2

繁华都市中尽情享受自然风光



本作是厌倦了刀光剑影，看腻了喧嚣都市朋友们的福音，玩家在自己的家中一样可以亲身感受美丽的自然风光，可以忘掉一切的烦恼与不快，彻底解放自己的身心，在这美丽景色中得到最高的享受。前作曾经在日本轰动一时，以北海道为舞台的爱情故事令日本国民全民狂热，因此时隔四年半精心制作的第二弹本作终于出场。本作的舞台从北海道转移到了冲绳，以神之岛为舞台主人公展开了他的冒险之旅。在游戏中玩家在到达冲绳后，要选择好目的地进行取材，在前往目的地的途中要一边移动一边就地取材，而摄影也是玩家的最重要的工作之一。而选择谁陪你一起去旅行则要看玩家自己的选择。到了晚上，玩家要制作自己的日记，总结一下今天的生活，欣赏一下自己这一天的收获，最后贴上一天拍摄的照片，并能得到评价，度过自己轻松而又充实的一天。



攻 评

合金装备3：生存

PS2	动作谍报
2005年11月14日	
KONAMI	价格未定
DVD-ROM	美版
1-8人	17岁以上

官方原名 Metal Gear Solid 3：Subsistence



“食蛇”的本质是为了生存

玩噱头是小岛秀夫的“强项”，无论是本作的副标题“Subsistence”（与前作资料片的副标题Substance形近而意不同），还是“搏击玫瑰”中美女的加盟，无不吸引着玩家们的眼球。如果你留意过本刊以前的报道，对于本作的新增要素应该已经有了一些了解。例如新的视角控制方式、剧院模式、联机模式等等，而其中最引人注目的就是联机模式。《合金装备》系列号称“战术谍报游戏”，包含了比重相当大的战术部分。不过正所谓“电脑是死的，人是活的”，跟电脑AI控制的敌人作战，又怎么能体验出战术的乐趣呢？而本次新增的联机模式正好可以满足“与人斗其乐无穷”的要求，让你有机会可以跟真实的对手较量一番高下。根据KONAMI所公布的资料，联机游戏中将包括潜入、捕获、救出、死亡竞赛、组队死亡竞赛等模式，与一般的FPS类游戏相似。玩家在联机游戏中既可以扮演Snake充当孤单英雄，也可以扮演敌方角色乃至杂兵，过一把“咸鱼翻生”的瘾。相对于二代那个毁誉参半的资料片Substance来说，看起来本作在制作上更有诚意，相信也能给我们带来更多的乐趣！

烧 评

真实犯罪：再战纽约

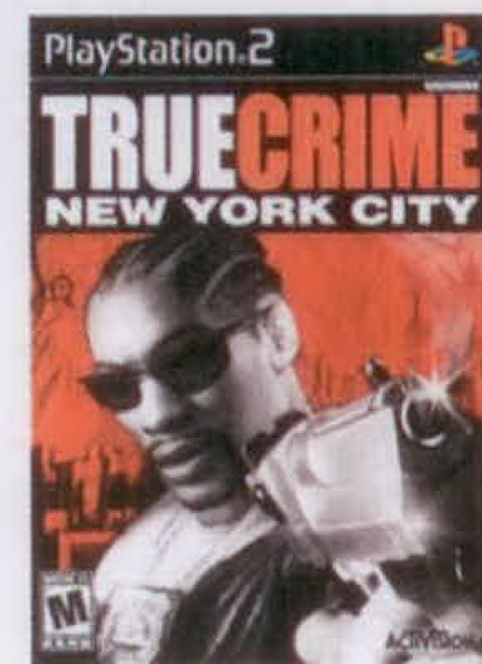
PS2	动作冒险
2005年11月15日	
ACTIVISION	49.99美元
DVD-ROM	美版
1人	17岁以上

官方原名 True Crime：New York City

执法还是犯法？由你自己选择



尽管《真实犯罪·洛城街头》只能算是一个不太成熟的GTA系列仿制品，但还是有自己的一些特色。例如主角的善、恶路线分支、多重结局等等。时隔两年，ACTIVISION又推出了它的续作《真实犯罪·再战纽约》。从标题就可以看出，本作将故事的发生地点从洛杉矶搬到了纽约。根据真实城市而设计的游戏场景是系列的卖点之一，本作中的场景就包括整个曼哈顿半岛。整个城市将划分成若干个区域，每个区域有不同的“犯罪等级”，在不同的区域你将遇到的事件严重程度也会有所不同。本作的主人公与前作中的尼克颇为相似，都是有不良背景的警察。当然，



本作中同样也提供了正邪两种路线可供选择。是遵纪守法还是作奸犯科，都会影响到游戏的进程，例如当你名声狼藉时，市民们会对你嗤之以鼻，即使出示警察证件也没有太大效果。此外，在任务设计上，前作采取的是非常开放的形式，一个任务无论成败都可以推动剧情发展（当然所导向的结局会有所不同）。而本作则做出了一些调整，某些关系到故事流程的关键任务还是必须成功完成的，而在一些相对次要的任务中则还是沿袭了前作的方式，允许成功、失败两种可能。

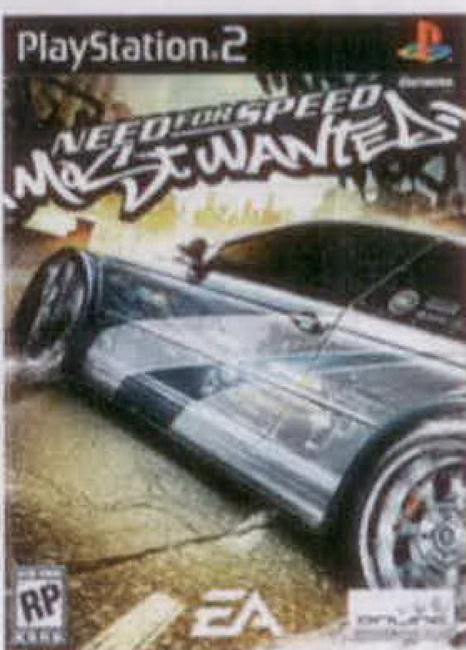
烧评

极品飞车：最高通缉

PS2	赛车竞速
2005年11月15日	
▶EA GAMES	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1-8人	▶13岁以上

官方原名 Need For Speed Most Wanted

速度是你生存的动力



作为最老牌的赛车游戏系列，《极品飞车》已经很长时间没有推出正统续作了——之前的几作属于“地下”(Undergroud)系列，无论是系统上还是手感上都与正统系列有所差别。而本作终于将极品飞车的发展轨迹重新回到纯粹的速度快感上来，不再像“地下”系列那样着重于车辆的改装等方面。本作获得了保时捷、马自达、丰田、蓝宝基尼、宝马等众多名厂的授权，玩家们将在游戏中见到这些品牌的最新款车辆。不过遗憾的是本作并没有法拉利的参与。

从系列的三代《极品飞车：热力追踪》开始，“警车追逐”就成为了该系列中的一个亮点。你可以扮演非法车赛的车手，要摆脱警车的围追堵截；也可以扮演警察，使用一切手段拘捕疑犯。而这一次，当然还是要玩一场“头号通缉”的游戏。一个非常有意思的新要素是你在驾车摆脱警车追逐的时候可以利用场景中的物品来设下障碍，例如撞开消防水阀，让冲天而起的水柱阻挡道路；或者驶向路边的凉棚，将它们撞蹋下来砸到警车上，等等。使用这些手段不但能够使你更快地摆脱追击，还能获得额外的加分。本作中还吸收了来自于“地下”系列以及“火爆飚车”系列等游戏中的一些要素和模式，乐趣将会十分丰富！



烧评

半条命2

XBOX	第一人称射击
2005年11月15日	
▶Valve Software	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶17岁以上

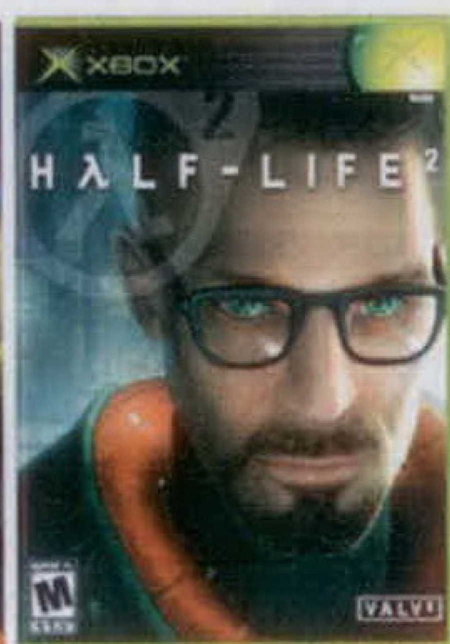
官方原名 Half Life 2

你绝对不能错过的FPS经典

《毁灭战士》(DOOM)与《半条命》(HALF LIFE)称得上是FPS类游戏的两大巨头，两者对游戏制作理念、3D引擎技术乃至硬件机能发展都有巨大的推动作用。DOOM3早已率先登陆XBOX平台，连资料片都已经上市，HL2却姗姗来迟。不过本月中旬，HL的fans们终于可以迎来它在家用机平台上的发售了。制作组表示，XBOX版本使用了与PC版本完全不同的技术，以此在机能相对较低的XBOX上也实现接近于PC版本的画面效果。从DOOM3的XBOX版本来看，画面固然与顶级配置的电脑有所差距，但仍然属于一流水准，相信HL2也不会让我们失望。更重要的是，家用机版本为我们免除了昂贵的电脑升级费用！

对于玩家来说，一个比较明显的改变是游戏中某些较大的场景被分割成若干个区域，在穿越这些区域的时候需要一定的读盘时间。另一个很重要的变化是XBOX版本将不支持联网对战或者多人模式，而是专注于故事模式(单人游戏)中的乐趣。游戏将支持480P显示，杜比5.1音效，以30FPS的帧率运行，一定能满足你的要求！





攻评

战神

PS2	动作冒险
2005年11月24日	
▶EA GAMES	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶15岁以上

官方原名 战神–いくさがみ–

以一当万的无敌武士驰骋沙场！

本作可以说是挑战PS2机能的大作之一，数月前本作刚一公布，其65535人的同时作战的宣传语吸引了大量玩家的注意，现在这款游戏终于即将来临，我们可以切实感受一下它的魅力。元气公司一直是以制作动作游戏著称于业界，其中最为著名的是古代题材以武士为主题的游戏，这次的本作讲述的故事也是发生在古代的战国时代。在那如诗如梦的战国时代，织田信长、武田信玄、上杉谦信等势力大名在日本各据一方，并且战争不休，搞得日本的大地上到处战火纷飞。就在这样的环境下，突然重生的魔物出现，使得本已生活贫困的广大百姓更是苦不堪言。此时战神“建御名方命”的化身“犬神”出现与魔物战斗，在他身边的是传说中的巫女。游戏的战斗系统做得相当细致，不单有基本技和必杀技，还有连续技存在，给玩家提供了更大的战斗空间。



烧评

.hack//fragment

PS2	角色扮演
2005年11月24日	
▶BANDAI	▶6090日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶全年龄

官方原名 .hack//fragment

网络、单机两不误的全新作品

本款游戏已经公布了多日，由于它能对应网络功能，与传统的角色扮演完全不同，因此更受到了广大玩家的期盼。现在距离本作的正式发售日期已经越来越近，而且在10月3日还发售了该作的体验版，玩家可以提前体验一下自己想要的游戏。不过在体验版中，玩家只能提前感受一下网络版的游戏，并不能感受到单机版的快感。

在网络游戏模式下，玩家可以三人组成一个小队，在网络的世界中与志同道合的玩家们共度快乐的游戏时光。游戏中的人物从名字、职业、性别到相貌、能力值等都由玩家自己制定，玩家可以制作出自己心仪的人物来代表自己，驰骋在这神秘的世界中。

因条件的限制不能使用PS2上网的玩家们也不要心急，本作是一部“多面向”的全新作品，不单是仅仅追求网络多人竞技，而且很体贴地为玩家设定了单机版的游戏模式，在这个模式下玩家可以和自己熟悉的超人气主人公们一起，进入这神秘的世界，欣赏着感人剧情的同时享受到游戏的快乐，用自己的双手开辟出一个只属于自己的新天地！



梦回天堂

卡带帝国的黄金岁月



2005年11月。对于许多人来说,这只是似水流年中极其普通平凡的一个月而已；热爱游戏的玩家们也许还在PLAY上个月发售的《旺达与巨像》或者新出的PS2版《生化危机4》，抑或在BBS上为了三大主机谁是次世代王者而争论不休。但是对于每一位经历过16位元主机的玩友来说，今年的11月又有些非比寻常。因为就在15年前的今天，有一台名为Super Family Computer的游戏机在日本发售，国内玩家称之为“超级任天堂”，简称SFC或“超任”。虽然SFC不是世界上第一台16位家用游戏主机，但是真正意义上的“16位元游戏时代”的确是由它开启的。当时的任天堂作为游戏市场的霸主，以其性能优越的主机和排山倒海的软件阵容主宰着各位玩家们的钱袋。时隔15年，SFC在许多资深玩家的心中依然占据着相当重要的地位。现在看来，也许那个时代距离我们比较遥远，但它的确是游戏历史上不可能被遗忘的光辉的一页。今天我们终于有机会重新回顾任天堂和其他游戏业界厂商在那个时代的历程，以及其中许多影响到现在玩家们的故事。

PART 1 天堂编年史 SUPER FAMICOM CHRONICLES

超任特辑



诞生前的胎动 (1987-1990)



在SFC诞生之前，任天堂已经在游戏界获得了空前的成功。自1983年Family Computer（FC，红白机）发售以来，任天堂的游戏主机不但在日本本土确立了绝对的霸主地位，并且开拓了稳定的海外市场，将自己的8位机以Nintendo Entertainment System（NES，港台俗称“灰机”）的形象普及到欧美数以百万计的家庭中。当时在日本创刊的最流行的电玩杂志名为《FAMI通》，可见任天堂的影响力之高。Family Computer 作为游戏机的代名词，已经取代了当初街机厅里的“太空侵略者”。人们每逢谈及游戏时“言必称天堂”，就好像80年代初许多人把街机厅称作“Invader House”一样。

不过游戏市场这块大蛋糕并不是老任自己做下来的，所以这些潮水般的利润当然不能被任天堂一家独吞。实际上，许多厂商在FC诞生前后都曾经推出自己的主机想与之抗衡，希望像在其他家电市场中一样分到一杯羹。然而游戏机和其他家用电器最大的区别——完全封闭的硬件开发和毫不兼容的软件格式，使这些商家的努力大多以失败而告终。在大部分厂家知难而退，转到其他方向寻求出路的时候，却有两个对手留了下来，准备伺机反攻。他们当中一个叫SEGA，另外一个叫NEC，它的背后站着一个叫HUDSON的软件公司。



←NEC的PC—E最初的目标是从任天堂手中夺取一部分市场。

NEC在1987年推出了双8位元CPU的主机PC-Engine（简称PC-E），众所周知，它的名字“PC”全称就是“Personal Computer”，和任天堂红白机的“Family Computer”针锋相对。由于它的主频率达到7.2MHz，画面处理能力和色彩丰富程度远在FC之上。翌年，NEC公布了它的CD-ROM系统。PC-E是世界上第一台用CD-ROM的游戏机，而且是唯一采用CD-ROM的8位游戏机，其兼容卡带与光盘的格式在后来的机种中也极少见。由于光盘媒体的容量高达几百M，玩家们首次在游戏机上看到如同电影或动画一样的画面，这种视觉冲击给人们带来的震撼在当时难以用文字来形容。在PC-E问世的头一年，一直给任天堂做软件的HUDSON居然为PC-E连续开发了4部游戏。面对这样的局面，纵然任天堂的FC卖得如日中天，山内社长恐怕也很难轻松置之。就在1987年，任天堂宣布准备在88年推出自己的16位元主机，并且考虑回收目前市场上多余的FC。毕竟FC已经发售了将近5年，广大玩家们满以为这样一来很快就会见到全新的任天堂游戏机了，谁料这一等又是两年半的时间。



↑SEGA的Mega Drive是一台性能十分优秀的主机，后来推出了CD机和改进型主机。

1989年，日本天皇裕仁在衰老中死去，年号“昭和”被“平成”取代。就在这一年，一直对任天堂垄断家用机市场耿耿于怀的SEGA推出了世界上第一台16位元主机——Mega Drive。和机器同时上市发售的4款软件多为街机移植作品，其高素质的画面、逼真的人语音效和动听的音乐让那些依旧在玩FC的玩家们一下子傻了眼。世嘉的MD成了任天堂的巨大威胁。这样一来，玩家们要求任天堂发售新主机的呼声也越来越高。对于16位机的威胁，任天堂自有道理：当时游戏机的重要构成部件——半导体元件的成本正处于价格比较高的时候，如果在这时投产，主机的售价不免要提高，这就会影响到机器在国内大市场中的销售。还有，如果不能让新主机在机能方面表现和机器成本之间达到最佳性价比，或者新机器软件方面跟不上去的话，任天堂用6年时间

构建的1300万台机器的消费市场将维持不了多久。因此任天堂对于MD和PC-E的双面夹击，采取了宫本武藏与佐佐木小次郎对决时的战术：拖。事实证明,有的时候时间真的可以解决许多难题。

老任在当时唯一的优势就是目前已经占据的游戏市场，因此它在当时有两件重要的事情要做：一是在FC上继续开发大量优秀的软件，在最大限度上回收利润投入下一轮主机投资的运营；二是对已经开发的新主机——也就是SFC，进行最后的修改。到1990年，半导体元件价格回落，原先因为主机成本问题而被SEGA放弃的“回转、放缩”机能，后来全部被任天堂用在了自己的新主机上。



横空出世 (1990–1991)



1990年11月21日，是一个许多资深任天堂FANS们终生难忘的日子。经过两年半的延期，大家期盼已久的任天堂16位家用游戏主机——Super Family Computer终于发售了!和以前的FC相比，SFC的CPU从8位的6502芯片提升到了16位的65816芯片。6502原来是由美国MOSTECHNOLOGY制造的，使用在Apple II里的CPU，任天堂将它进行部分改造之后用在了FC上，而65816则是6502的升级产品，能够完美地模拟6502的功能。也就是说，SFC在理论上可以运行原FC的卡带，但是考虑到内部固化程序和兼容系统的成本问题，任天堂在最后时刻还是放弃了向下兼容的设计。

SFC与FC不能兼容的另外一个原因是当时FC的软件和硬件都还没有停产，如果SFC一上来就兼容FC的话，库存的FC将会卖不出去，从而造成平白无故的损失。虽然SFC不能直接兼容FC，但是实际上只要能把FC的卡带与SFC的插槽正确地连接在一起,就可以在SFC上运行FC的游戏。这种设想在一年后由香港某游戏机配件公司实现了。一种名为“TRI-STAR”的转接器，可以使玩家在SFC上运行FC、NES与SNES的游戏。

如果把游戏机比作一辆汽车的话，那么CPU就是它的发动机了。承载游戏的卡带则是这辆汽车的油箱，“箱”中的“汽油”就是游戏的程序。假如说FC的6502只是一辆小吉普的引擎的话，那么SFC的65816则是一辆重型坦克的发动机。这台“发动机”可以一次“燃烧”更多的“油”，也就是在同样的时间内处理比原来多得多的数据，这就是16位主机与8位主机游戏效果天壤之别的由来。与此同时，“油箱”的容量也发生了很大变化。早期FC的卡带容量一般只有几十K，后期的卡带一般也就是2M到3M的样子（少数FC的RPG、SLG卡因为数据资料繁杂以及带有汉字字库，容量可以达到5—8M),而SFC最低的容量就是4M。根据任天堂第二开发部部长上村先生所说，要把SFC的机能充分发挥,至少需要20M以上的容量。到了超任的后期,像《幻想传说》和《星海传说》这样的作品的容量达到了48M,其中包含了大量的语音,甚至还有主题歌。而根据计算机专家对65816的研究，SFC在理论上最多可以带动96M容量的ROM。想一想现在GBA上最大的ROM也只有256M，90年代初的SFC在当时绝对是足够强劲了啊。



↑超任初发售的时候卡带容量只有4—8M,到后期一般是24—32M,最大为48M。

SFC的画面解析度是256×224，和MD的320×224相比似乎要低上许多。但是SFC的游戏画面的确比MD画面要好看一点。这是为什么呢？原来MD的320×224必须要用高清晰的屏幕才能看清楚，一般的电视是难以显示出来的。另外MD的许多游戏在开发时为了兼顾到其他平台和低档电视机，也设计为256×224的解析度。但是MD的发色数仅为512色，同屏显示64色，而SFC的发色数多达32768色，其中同屏显示256色。所以SFC游戏在颜色的过渡和描绘方面比MD要柔和许多。到了后期的SFC由于采用新技术，交错时的解析度达到512×448，同屏显示512色，这些效果在许多大作中可以看出来。至于视窗、半透明等16位机的“基本配置”，这里就不再多说了。

此外在当时，SFC拥有“回转、放缩”机能是16位家用主机上最先普及的（用到这一机能的16位机器还有MEGA-CD和双16位的NEOGEO）。虽然SFC的设计者声称卡带容量必须要在20M以上才能完全体现SFC的机能，但是许多早期的SFC游戏就已经把回转放缩的效果做得很出色了。如《魂斗罗精神》的第二和第五关的画面，背景场地完全可以转动。由于画面上的色块在放大之后解析度没有变化，所以会形成粗大的点阵，俗称“马赛克效应”。这种情况现在看来是画面粗糙的表现，但它在当时给玩家们带来的视觉冲击是巨大的。





既然SFC的画面表现如此出色，那么过去旧的RF射频输出就显得相形见绌了。在90年代初，日本的电视基本上都有了AV输入端子，所以SFC也具有了立体声AV输出功能。除了AV之外，SFC的输出端子还可以连接S-VIDEO、RGB等高端显示，这些输出即使放到现在来看也并不算过时。另外，SFC上首创的的多功能端子也被它的后继机种继承下来，从N64到NGC全部对应该输出。所以过去SFC使用的老AV线，只要没有坏，现在仍然可以拿来给GC使用。

SFC的音频处理器采用了SONY的数字技术，在WAVE、PCM和杂音中任取8个作为音源，支持16位PCM256定位，对于管弦乐的模拟极为出色。这一点只要听一听《勇者斗恶龙》系列中的SFC音乐就知道了。令人欣慰的是，现在SFC的音乐文件已经可以提取出来在电脑上听了。它们以SPC或者RSN格式出现，用Winamp的插件可以实现播放。如果大家想重温一下当时的感觉,可以到SPC的专门网站DOWN下来听一听。

FC与其他大部分游戏机的控制器多是长方形的，游戏时间过久会导致手部肌肉劳损。（据CAPCOM某女性员工说，她第一次玩FC时由于游戏过度导致肌肉韧带拉伤，无法去上第二天的钢琴课）自从MD开始，游戏厂商在设计控制器（手柄）的时候就注意到手感的问题。超任的设计者自然也意识到了这一点。因此SFC的手柄保留了十字键，但是外型变得圆滑了，而且加入了LR键。这样一来玩家们双手的拇指和食指都得到了开发，游戏的操作方式也发生了改变。现在的游戏机手柄几乎没有不带LR键的（革命手柄除外，但是谁知道任天堂的葫芦里又装着什么药呢）。



↑这是KONAMI制造的SFC无线手柄。

为了避免主机机能在几年后陷入落后境地，任天堂为自己的机器预留了扩展的空间。在机器的底部有EXT扩展槽，可以连接一些外设，甚至提升设备。不过后来这个扩展槽只派上了一次用场,我们将在后面的文字中加以说明。

SFC发售之初，任天堂搬出了自己的镇社活宝——老伙计马里奥来为自己打头阵，游戏名称由以前的《超级马里奥兄弟》改为《超级马里奥世界》，虽然该游戏只有4M，但它已经把SFC的机能发挥到了相当高的水平。同时发



售的游戏还有如今已经很有名的《F-ZERO》，以及后来在N64上发售的《飞空之翼》。在马里奥大叔魅力的推动下，软件销量一路攀升，SFC的主机和卡带在圣诞节前就强占了游戏市场的一大片份额。当时25000日元的主机价格和8000-9000日元的卡带在日本市场虽然不算很贵，但是任天堂的钱袋早已经赚得如同猪笼进水一般了。在1990年12月5日，由任天堂和夏普合作生产的SFC-电视一体机“SF-1”在日本各大电器市场发售，该机器实际上是一台21寸彩电，内置SFC游戏机，游戏的时候要把卡带插在电视上方的插槽里，手柄则直接连在电视的前面。这样一台电视的售价在12万日元以上，虽然对普通游戏玩家来说未免太高了一点，但它却受到了一些旅馆等公共服务单位的青睐。从此以后SFC单机也出现在许多地方的旅馆里，爱好旅行的朋友们身在异地也可以体会到超任的乐趣了，不过一般人旅行的时候，应该不会带着一大堆卡带吧（笑）。

到了第二年，随着SFC在日本的普及，许多著名厂商开始把自己的重量级作品制作在这部前途光明的新主机上。1991年7月19日，SQUARE的《最终幻想4》初次登陆SFC平台。它的前作FF3是1990年在FC平台上发售的，当时就以“FC上最高”的华丽画面，优美音乐和感人剧情打动了许多玩家。因此这次SFC版的续作成败与否，将直接影响到整个系列的发展。虽然这部FF仍然没有采用汉字显示，但是它在画面、音乐和系统方面都创造了新的记录，并且把FF的总体素质提升到一个高度，并且确立了以后RPG的一个固定风格，达到了与DQ系列分庭抗礼的水平。而随着FF4的热销，SFC上其他类型的游戏也跟着热卖起来，任天堂本社当然也不会放过这样的机会。1991年11月21日，《赛尔达传说——众神的三角力量》发售。原先在FC上以磁碟形式登场的动作RPG游戏在新主机上大放异彩。该游戏不但继承了上一作迷宫冒险的风格，而且追加了丰富的动作要素，现在看来仍然是一部非常优秀的作品。这种2D风格的赛尔达传说现在仍然在GBA主机上活跃，受到许多国内玩家的喜爱。就这样，SFC在它发售的最初两年里就创下了开门红，从而占据了日本游戏市场中相当大的一部分，为后来的辉煌奠定了坚实的基础。



在取得初步成功之后，超级任天堂主机在日本站稳了脚跟。1991年，海外版超级任天堂主机（SNES，全称是Super Nintendo Entertainment System）在北美和欧洲发售。虽然欧版机和美版机名称相同，但是它们的造型完全不一样：欧版机造型与日版几乎相同，但是制式为PAL制，不能使用日版软件；而美版的造型完全不同，是个有棱有角的长方体，手柄的按键颜色也只有深紫和浅紫两种，卡带虽然是NTSC的，但是不能直接在日版机上运行。为了促进国际玩家的友谊，伟大的D版周边商专门为不同地区的机器配备了制式转换卡（汗），而在一些地方则有专业人士把不同地区的机子改成多制式通吃，这在某种程度上推动了SFC在世界的普及，让原先只有在欧美发达国家才能买到的游戏机走进了更多玩家的视线。

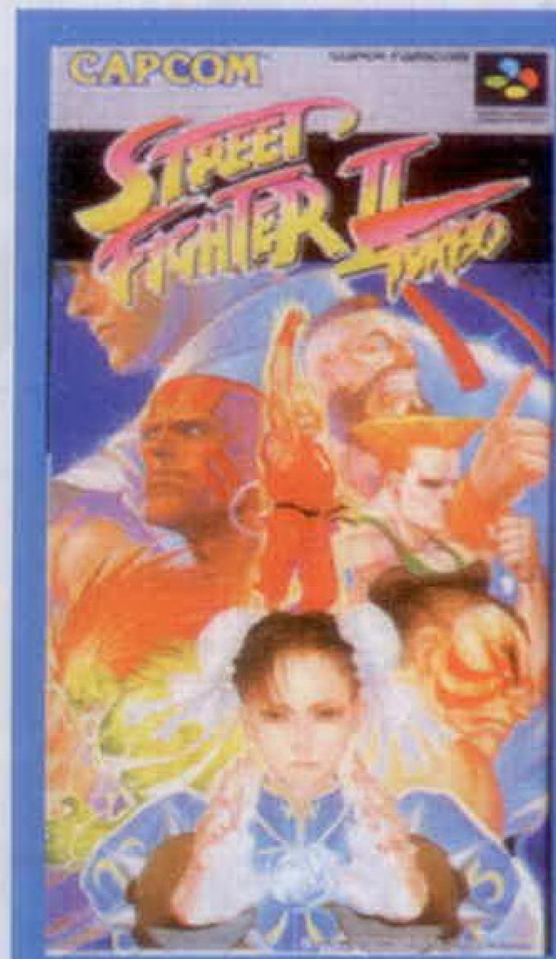
 平步青云 (1992-1994)

超级任天堂主机在推出之后，以迅猛的势头拿下日本市场16位主机的老大地位，SEGA和NEC好不容易苦心经营出那么一点市场就碰上了如此强劲的对手，当时两会社开发者心情的郁闷程度可想而知。然而首创16位元主机的SEGA并不愿意就此退出主机市场，它效仿PC-E，推出了和主机搭配使用的MEGA-CD，以高容量的CD-ROM作为载体，并且把原先因为成本问题放弃的回转放缩机能加了上去。不过因为该主机的成本较高，加上当时CD机的通病——读盘缓慢，虽然这个平台上也出了一些不错的软件，但是实际上对SFC构成的威胁并不大。

任天堂并不担心自己的地位会受到威胁。一方面，它在自己的主机上推出了许多招牌作品，以确保主机的受欢迎程度；另外一方面，许多第三方软件公司都被任天堂牢牢地掌握在手里，包括当时家用主机游戏的王牌RPG游戏——FF和DQ两大系列的厂商，现在已经合并在一起的SQUARE和ENIX。1992年，SQUARE的《最终幻想5》和ENIX的《勇者斗恶龙5》相继推出。虽然两部作品的风格大相径庭，但是它们各自都拥有一批自FC时代就支持自己的死忠FANS，两强相争最后导致的结果就是玩家们出血，商人们得利。且不说当时的史艾两会社的进项如何，稳坐钓鱼台的任天堂可是只有一边数钱一边偷着乐的份儿了。


↑任天堂把SFC的生意做到了航空公司上，在日本和国外的一些飞机上也可以玩到超任。

如果有人要说任天堂的主要利润来自文字类游戏，那这种观点还真有些片面。事实上，早在90年，超级任天堂主机在推出不久时就移植了CAPCOM的《快打旋风》，虽然8M的容量使游戏难免会缩水（其中一位主人公GUY被缩掉了），但是打斗的手感并没有受到影响。这样优秀的作品又赶在圣诞前夕上市，吸引N多玩家的眼球是很正常的事情。1992年6月10日，当时街机厅里最火爆（现在依然宝刀未老）的《街霸2》在SFC上隆重移植，不但8名战士一个不缺，而且游戏从操作手感到背景音乐都让人满意。（唯一不满意的就是原街机版印度场地中的6头大象减少到4头）随后许多公司都把自己的格斗游戏移植到了SFC上，从12M的《饿狼传说》、《龙虎之拳》到32M的《16人街霸》、《侍魂》，在当时来看移植度都是相当高的。那时候有许多街机的名作都推出了SFC版，虽然限于硬件机能，一些游戏的移植度算不上十分高，但是任天堂“全面通吃，兼收并蓄”的作风使得超任在90年代前期为自己积攒了相当一批数量的玩家。他们的兴趣爱好各不相同，但是提到自己喜爱的家用主机，他们会不约而同地说出“SUPER FAMICOM”这个名字。



←街头霸王系列前期的作品的三部都移植到了SFC上，其中以12人高速版最受称赞。

与此同时，任天堂并没有放弃在创新方面的尝试。在1993年，借助卡带附加FX芯片的3D绘图能力，任天堂推出了16位主机上的首个多边形游戏——《星际火狐》。与先前的《F-ZERO》、《马里奥赛车》不同，《星际火狐》采用了纯正的3D多边形来描绘战机和背景，虽然游戏画面中的战斗机看上去极其粗糙（实际上只是几个三角形组合成的立体形象），但这的确是利用SFC的能力进行即时演算的效果。玩家们以前在街机厅才能见到的真3D图像出现在16位主机上，这本身就是一个奇迹。这个游戏除了操作感不甚流畅之外，基本将3D射击游戏的空间感表现出来，给人留下了十分深刻的印象。尽管该作品的销量并未如原来所估计的那么多，但是作为家用主机3D游戏的开山之作，它的地位是不容置疑的。

到了1994年，SFC已经是一部很成熟的主机了。尽管一年前游戏界发生了许多变故，原先为任天堂提供技术支持的SONY转眼间和N社闹翻了脸，而SEGA和任天堂因为争夺北美市场打得头破血流，最后SEGA因为赔本赚吆喝而陷入了不利的境地，美国的软件商3DO牵动松下推出第一台32位主机——3DO REAL，真正从硬件机能方面威胁到SFC的生存。此外SEGA和SONY也先后公布了32位主机的情报。随着手下一些厂商开始转身为其他主机做游戏，任天堂虽然心急，但是并没有做太多的显露。基本上，SFC在94年爆出的软件阵容足以抵得上其他机种的总和——从原创到移植，这些铺天盖地的作品只

能用“饕餮”二字来形容。其中最引人注目的当属SQUARE推出的FF6了，作为最终幻想系列2D作品的最后一部，FF6的画面和音乐自然是没说的，而玩家们普遍关注的剧情也超越了前面任何一代作品。虽然24M容量使游戏的价格涨到了1万日元以上，但还是有数不清的玩家们争抢着要给SQUARE和任天堂送钱。而任天堂本社的游戏更是如同雨后春笋一般涌现。《火炎之纹章——纹章之谜》、《MOTHER》和《超级银河战士》都是在那一年发售的。KONAMI的《实况世界足球——完美十一人》虽然只有16M容量，但是加入了大量的人语解说，并以优良的操作感吸引了无数热爱足球的玩家，这就是今天在PS2上大红大紫的WE的最初原形。像这样的例子只是当时超任软件狂潮中的一个缩影而已，后来的事实证明，94年的SFC软件怒涛只是“台风登陆”的开端而已。

在1994年SEGA的土星推出之前，任天堂已经考虑到如何应对即将到来的32位游戏的威胁。既然SFC在机能多方面占不到什么便宜，而新的主机何时发售还没有结论（当时任天堂只是公布了新一代主机的大致价格，对机器的规格和发售日期一概未作介绍），那么就只能依靠软件方面的优势来应付了。这时候一个游戏改变了SFC的16位主机形象：大金刚。



为任天堂开发SFC版大金刚的制作公司RARE并非来自日本本土，而是来自英国。该小组的成员们原先都是一些青年学生，由于他们十分喜爱任天堂，于是自己制作了同人游戏并且寄给了任天堂北美分部。掌管NOA的荒川实对这些年轻人的才华感到惊讶，于是立即把他们“招安”到自己门下。但RARE当时毕竟是业余小组出身，任天堂并不放心把招牌大作交给这些后生们，所以他们在《大金刚》之前只制作了一个游戏。后来RARE找到一个方法，能够把工作站的高品质影像转换成可在SFC使用，于是他们跟日本任天堂商量一个计划：开发新的大金刚游戏。RARE的社长说：“你们花了很多心力在马里奥和赛尔达上，所以没时间开发大金刚这个题材吗？那就让我们来做吧。”宫本茂回答：“只要做出好作品就可以。”在第一作《超级大金刚》（DONKEY KONG COUNTRY）里，RARE的CG技术将角色们表现得栩栩如生，宫本发现RARE是个有自创开发工具和高水平技术的集团，就放心地让他们继续去做。RARE在设计SFC版大金刚的外形时吸取了宫本的提议，如发型，领带，还有眼睛周围的那圈黑色，都是宫本给他们出的主意。

果不其然，拥有512×448的高清交错解析度的《超级大金刚》，一上市即引起轰动，许多被新发表的次世代游戏晃花了眼睛的玩家们惊异于这个游戏的细致画面与良好的操作感，于是新一轮的SFC游戏抢购风潮就此拉开了序幕。当SEGA的土星以44800日元的高价出现在日本各大电玩专卖店的货架上时，SFC的大金刚却已经在热卖中了。就在这一年年底，SONY的PlayStation由于说明书印刷错误被迫延期发售，赶在12月5日上市。虽然任天堂在那一年的圣诞商战中大赚了一笔，但是山内老板明白：任天堂最大的威胁马上就要到来了。

 辉煌时刻 (1995–1996)

32机的次世代浪潮自1994年底掀起，到了1995年的年初，业界已经被搞得混沌不堪了。以前和任天堂合作的SONY推出了自己的主机PlayStation，以低于土星5000日元的价格开始热卖。PS在刚推出的时候走的就是多媒体道路，开发的游戏也是什么种类都有。在那年美国的E3大展上，PS以“多边形游戏”为主题，在海外玩家面前大出风头。这样一来倒使最早开发多边形家用游戏的任天堂脸上没了几分光彩。虽然事先已经宣布要发表新一代主机的规格式样，但是真正的实体机却没有露面。可见当时老任在家用机的重点仍然放在16位的SFC上面。

对于32位主机软硬件齐下的攻势，任天堂仍然采取拖延战术。在这一年，SFC的软件发售进入了最激烈的时期。许多24-32M的大容量游戏如浪潮般卷动着业界的市场，相比之下，初涉游戏界的SS与PS虽然有软件支持，但是其质量能与SFC抗衡的作品终归不多。如今我们大家耳熟能详的许多超经典名作都在那一年诞生。如《圣剑传说3》、《超时空之钥》、《前线任务》、《天地创造》、《风来的西林》、《皇家骑士团2》、《第四次超级机器人大战》、《重装机兵 回归》、《恶魔城XX》，以及任天堂本社的《超级大金刚2》、《超级马里奥之耀西岛》……在95年的12月9日，ENIX出品的国宝级RPG游戏《勇者斗恶龙6》在万众瞩目之下终于发售。该系列在当年即创下59万的销量，最终累计销量142.8万套。DQ6的成功标志着SFC在16位主机时代的最终胜利，但是落败的SEGA和新出头的SCEI并没有因此而懊丧，因为新一轮主机的销售合战已然展开，而任天堂在这方面根本就没有任何实际的动作。

1995年4月，任天堂发售了SFC的卫星接收装置。购买这个装置的玩家可以从任天堂专用的通讯卫星上接收软件并下载保存，这样的游戏方式和现在的手机游戏相似，要玩哪一部分就得download哪一部分。这在当时无线通讯尚未普及的游戏界真算得上是前无古人。（而且很长一段时间内也没有来者）能够在当时投巨资把卫星放上天的游戏公司，也只有财大气粗的任天堂啊。



→这就是能够接收卫星信号的扩展装置。

虽然任天堂在95年的E3展上公布了新的家用主机“Ultra 64”，但它并不是本次展会的主打，它们重点培养的硬件是“Virtual Boy”，这款设计理念超前的便携游戏机于95年8月1日发售，定价为179.95美元。软件方面也较华丽《马里奥Clash》、《马里奥网球》、《3D俄罗斯方块》等，虽然任天堂摆出了一副志在必得的架势，但是该主机的设计似乎有点过于“前卫”了。这个平台的很多技术问题让人感到不满。（事实上这款划时代意义的主机最终也没有获得成功）。毕竟只有红黑二色的3D立体眼镜屏幕又昂贵又达不到预期效果，最后只发售了5款软件，最终难逃惨淡收场的结局。如果说SFC的成功是因为沾了众多软件厂商的光，那么VB遇到的境地则完全相反。因此任天堂在95年的新硬件销售方面可以说是完全失败的一年。



到了1996年，随着次世代战争的全面展开，SFC已经成为落后的机种。任天堂在VB尝试失败之后，把重点放在了新的64位元主机上。然而SFC上1000多万玩家的市场毕竟不能忽视，借着去年年末DQ6带来的热潮，超任在96年的软件发售依然保持了前一年的惯性，在这一年诞生了许多不朽的名作，包括《超级马里奥RPG》、《财宝猎人G》、《鲁多拉的秘宝》、《前线任务——枪之危机》、《神秘的约柜》、《RPG工具2》、《超级炸弹人4》，任天堂本社的战棋系列王牌作品《火炎纹章——圣战之系谱》也在这年推出，确立了它在火纹系列中王道的地位。借助FX芯片的帮助，CAPCOM将CPS2上的《街霸ZERO2》也移植给了SFC。在这一年的12月，ENIX把当年FC上的经典《勇者斗恶龙3》重新制作到SFC上，得到了极大凡响，从而为超任最辉煌的一年画上了一个圆满的句号。

 回归平淡 (1997–2002)

任天堂在1996年终于发售了SFC的后继机种——Nintendo 64，但是并没有收到预期的效果。当年对任天堂忠心耿耿的第三方软件商们纷纷投靠其他阵营，给SS和PS制作软件。这样一来，业界出现了极其讽刺的局面：作为次世代主机中机能最强劲的N64居然扛不过32位的土星与PS，在日本本土的主机大战中孑然旁落。纵然N64上有任天堂自己的优秀软件支撑，但是第三方支

持的不足使这款当时最优秀的新主机遭遇冷场。好在N64后期有《赛尔达传说》和《大金刚64》、《任天堂明星大乱斗》、《马里奥PARTY》等名作支撑，最终在日本本土保持了552万台的销量，比SS的出货量还少8万台。

虽然N64没有遭受VB那样的全面溃败，（毕竟它在欧美的市场没有失守）但是在本土的销量和SFC相比简直就是对任天堂公司极大的羞辱。尽管如此，任天堂并不愿意看着自己的主机就这样卖不出去。1997年11月，当PS和SS为争夺次世代商界这块大蛋糕而招得你死我活的时候。任天堂却以SFC为平台，推出了新的游戏外设——NINTENDO POWER。

NINTENDO POWER本来是任天堂在北美推出的专门杂志《任天堂力量》的名字，而在日本，它则指代另外一种东西——就是现在掌机玩家们最熟悉不过的烧录卡。NP烧录卡分SFC和GB两种，由任天堂官方推出，实际上就是早年FC磁碟拷贝系统的后续。玩家只要在任天堂的游戏店里买一张烧录卡，就可以花比较少的钱，把自己喜欢的游戏烧在上面。这种烧录设备在各地的街头都可以见到，应该说是很方便的。虽然这种商业行为实际上只是利用过去的玩家市场回收一点利润的行为，但是日本1700多万SFC玩家的潜在市场不可忽视。而玩GB的人恐怕得以亿来计算了。因此NP虽然利润小如蝇头，但是也实实在在地为任天堂回收了不少银子。这也算是任天堂在家用主机市场失意的时候，除了继续推广GB和《口袋妖怪》之外聊以自慰的一种手段吧。但是许多喜欢任天堂的玩家仍然十分感动，毕竟SFC没有被遗忘呀！再看看其他的机种，MD在96年停止开发，SS在99年寿终正寝，PC-E和后继者FX除了拿美女骗点糊口钱之外就没有什么大的作为，连意图挑战PS2的DC都在2001年由于不得已的原因而被世嘉董事会“枪毙”了，可那时候SFC的烧录服务还在继续进行呢。


↑这是Nintendo Power的商标。除了SFC之外，GB的软件也可以用专门的卡带烧录。

在1998年，任天堂推出了SFC的改型Super Famicom Junior，取消了EXT扩展接口，售价降到7800日元（原旧型机价格降到9800日元）。这些年来SFC的新软件推出速度十分缓慢，比较出名的有97年的《超级炸弹人5》，98年的《拆屋工》复刻版、《星之卡比3》，99年的《淘金者》复刻版。

在1999年，当世嘉的DC正准备和未出世的SONY PS2较劲的时候，任天堂却宣布在NP上推出火炎之纹章的正统续作——《多拉基亚776》。这让当时已经不再染指超任的大部分玩家们吃了一惊。毕竟在99年，SFC已经是无可非议的没落机种，任天堂在上面出这么大成本的游戏，究竟能不能吃得开，还很难说。谁知9月1日该软件推出之后，火纹的FANS们立即争相烧录，并且强烈要求任天堂推出正式的ROM版。任天堂先后发售了限定版的烧录卡（包括已经烧有游戏的卡带一张，飞马布偶一个），结果大受欢迎。于是任天堂在2000年1月21日正式发行了箱说俱全的卡带版《火炎之纹章776》，以偿各位忠实玩家的心愿。这是SFC在新世纪发售的第一部游戏，也是最后一部以卡带版形式发行的游戏。

在776给各位任迷带来了久违的感动之后，SFC又重新归于沉寂。2000年12月1日，NP上最后的游戏《METAL SLATER导演剪辑版》开始烧录服务。2002年8月31日，NP的街头烧录服务正式终止。改用邮寄烧录的方式服务。2003年9月30日，在纪念FC诞生20周年的同时，任天堂正式宣布SFC Jr.和New FC的机体由于配件货源中断而正式停产。超级任天堂主机经历了13年的风雨，终于正式成为历史的回忆。

2年的时间过去了。任天堂经历了新的挫折，也取得了新的成绩。使任天堂依然在业界支撑的，不只是任天堂董事会股东的投资和第三方厂商的支持，许多从小对任天堂怀有感情并且为之投入无数金钱的玩家们才是任天堂真正的救命恩人。为了答谢这些忠实玩家的情意，任天堂现在仍然为NP的使用者提供邮寄烧录的服务。也许现在喜欢任天堂的玩家们会说，DS和“革命”才是任天堂的未来，但是对于那些经历过SFC时代的老玩家来讲，当他们看到熟悉的主机和游戏画面的时候，那种莫名的感动是任何词语都难以描述的。15年了，谢谢你陪伴我们走过这段难忘的人生，超级任天堂。



超级任天堂 1990年11月21日发售

机能详细介绍

CPU：MAC 65816， 3.56MHz
解析度： 256×224
发色数：最大发色数32768色， 同显256色.
音源：SONY数码8音源， 立体声4音源.
周边设备：鼠标，卫星接收系统，各种控制器，SUPER GAMEBOY，光线枪，Nintendo Power烧录卡带
主机总出货数：日本地区1717万台，海外地区3193万台，总计约4910万台

PART 2 是非成败 天下无“任” EVERYTHING OR NOTHING

超任特辑

任天堂在推出了64位主机之后，走过了一条崎岖的弯路。这些年来，无论是N64还是NGC，在日本本土的表现总是成事不足败事有余，而94年新涉游戏业界的SCEI旗下PS系主机的销量却如同芝麻开花一般，稳居游戏业主机龙头老大的位置。许多从SFC时代过来的玩友们总是对任天堂的过去充满怀念，而对于老任的现状，哀其不幸、怒其不争者大有人在。那么任天堂为什么会陷入如此不利的境地呢？其实中国有句老话，“种瓜得瓜，种豆得豆”，任天堂的家用主机从SFC时代的顶峰滑落到现在的低谷，和它自身并不是没有关系的。

居安思危的任天堂

大家应该有所耳闻，从FC时代开始，任天堂对软件制造商的管理是十分严格的，甚至可以用“高压”来形容。其实任天堂这样做有它自己的理由。在FC之前，美国的雅达利（ATARI）4位游戏主机在全世界风行，当时有授权和没有授权的软件商多如过江之鲫。由于游戏的开发成本较低，而且人们在购买游戏软件时还不怎么挑剔，一般是看到就买，所以许多实力不够强的公司为了捞钱，也参与到制作中。其结果就是粗制滥造的软件很快充满了游戏市场。

现在的玩家们可能因为“大环境”的影响，就算买到一张烂到渣的游戏，顶多也就是骂上几句然后把盘撅掉而已。但是大家想一想，如果各位是以正版的价格买到垃圾得不行的游戏，会是一种什么样的感觉。结果只有一个：消费者在玩过这些垃圾游戏之后很快就大呼上当，然后就拒绝再购买游戏。就这样，1982年的美国游戏市场在圣诞节遭遇了空前的冷落，许多游戏卡带砸在店里卖不



↑ATARI主机于1977年在美国发售，当时一个游戏只有几K的容量，很容易被粗制滥造。

出去。受损失的不只是垃圾游戏的制作厂商，就连正正经经做软件的公司和生产主机的ATARI也难免遭受池鱼之殃。经过这次“雅达利冲击”之后，ATARI的牌子随着那些垃圾游戏一起垮掉了。

为了不至于重蹈ATARI的覆辙，任天堂决定不惜一切代价阻止这种盲目的生产行为，以免游戏界再次爆发类似的经济危机。为了管住其他公司并避免市场的混乱，任天堂想到通过法律手段来约束这些第三方。在向法律界人士咨询之后，任天堂想采用“商标专利权”来达到自己的目的。一旦商标在市场上确定之后，就可以通过《反不正当竞争法》来控告那些对FC不利的厂商。

花生才剥两层皮！

任天堂以前的“Game & Watch”曾经因为没有及时申请商标而被其他厂商冠名使用，结果变成了普通名词（当时生产Game & Watch的不只任天堂一家）。因此Family Computer 和Famicom、FC这些名称一旦被玩家叫滥，也难免被其他厂冒名使用。于是任天堂在注册时声明：“Famicom 就是Family Computer，是任天堂的商标。”这句缜密的警告语被印在所有FC软硬件的包装和实物上，在软件发行商的许可证上，也标明了这样的文字。没有任天堂的授权就生产FC和其他机种的软件，将是侵权的违法行为。



↑享受任天堂特殊待遇的HUDSON公司，虽然与任氏有过积怨，但是在共同利益的驱使下，两家公司仍然保持着良好的合作关系。

即使是取得了任天堂生产授权的厂商，也不能随便生产游戏软件。任天堂要求他们做到下面的要求：第一，软件内容必须经过任天堂的审查；第二，每年生产软件数量不能超过三款以上；第三，游戏程序在烧入ROM卡带之后，全部交由任天堂生产制作，制作费用由软件商自行负担。根据这些条例，任天堂不但能够严格地控制生产软件的数量和质量，而且可以通过制造卡带再捞取额外的利润。由于任天堂把卡带的生产控制得很严密，所以一般厂商很难得有吃独食的机会。在制作出游戏之后，厂商会以磁盘承载（当时的游戏容量只有几十K），由任天堂灌入ROM中，最后成品交还到厂家手中。软件厂商委托任天堂制作一盘卡带的成本是大约1800日元，而卡带本身的成本实际上只有800日元左右。任天堂根本不必承担任何销售风险，就可以轻松赚取巨额的剪刀差，而软件商们不但没有自由，还要遭受任天堂的盘剥。在这些厂商看来，把当时的任天堂称作“任扒皮”也并不过分。

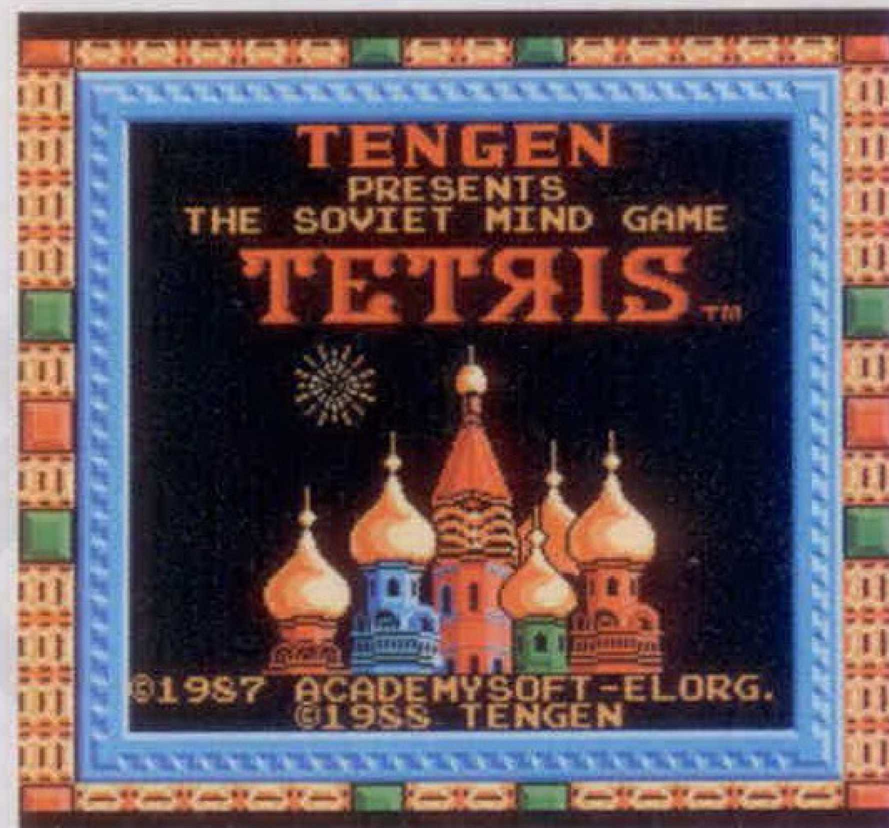
第三方：有组织 无纪律

但是，任天堂的这种高压政策是行之有效而且十分必要的。假如没有这些苛刻的条文规定，日本的游戏机市场很有可能会像海外一样垮掉，那给任天堂这个靠卖纸牌麻将小本经营的厂子会是个毁灭性的打击。由于FC的相关产品占据了玩具市场流通总额的70%，这就等于给了任天堂一种无形的权力。在“垄断”这把大刀的威吓之下，第三方对于任天堂制订的原则而不得不去用自律的方式去顺从，这样一来，任天堂的态度日益骄横，广大软件商敢怒不敢言，纵然背后有人在打鬼主意，真正敢付诸行动的人也是少之又少。



实际上，许多有实力的第三方的关系和任天堂处得不错，作为老大的任天堂也会罩着他们。像HUDSON和NAMCO只需要支付每张卡带100-200日元的权利金，就可以生产软件了。（当然了，还是不如任天堂本社来得赚）而KONAMI经过任天堂的特许，生产软件的数量不受限制，一年可以生产30部之多。像这样享受特殊关照的第三方厂商起初一共有6家：NAMCO、HUDSON、CAPCOM、TAITO、JALECO和KONAMI。后来ENIX、ASCII和BANDAI也相继加入特权厂商的行列。

尽管如此，还是有一些厂商一边靠着任天堂的“仁慈”享受特权，一边却在盘算怎么才能摆脱任天堂的控制。最典型的一个例子就是HUDSON。在经过很长一段时间的自主开发之后，HUDSON设计了PC-ENGINE主机，但是考虑到背叛任天堂的下场，它决定找一个财力雄厚的公司越俎代庖，以达到双保险的效果：假如新主机和软件能够畅销，那么它就可以像任天堂一样大捞特捞；而一旦遭遇失败，那位出钱的冤大头会替自己来顶缸。就这样，NEC在HUDSON的忽悠下被拉上了贼船。现在大家应该明白为什么PC-E发售之初的头四款软件是HUDSON开发的了，实际上，HUDSON应该算是PC-E的“第1．5方”才对。



↑虽然这款软件因为ATARI的败诉被集体销毁，但是国内玩家仍然对它十分熟悉。

另外一个例子是背后扶植美国ATARI的NAMCO。1988年，任天堂授权的BPS公司向苏联的ELORG购买了俄罗斯方块的版权，并将其制作成FC和GB软件出售，获利巨丰（1989年，每台GB发售时都要搭配出售一盘俄罗斯方块）。而ATARI则瞒着美国任天堂，以TENGEN的名义制作了自己的俄罗斯方块（就是现在64合一上常见的俄罗斯方块2）。当和任天堂发生版权纠纷之后，ATARI以任天堂违反《反独占法》而先一部把任天堂告上了法庭。虽然这其中纠纷很难说清楚，但是任天堂最后还是赢得了诉讼。与此同时，NAMCO由于和任天堂的合同续签问题发生矛盾，于是决定暗地里生产没有经过任天堂授权的软件自己单起伙，但是因为批发商不愿意得罪任天堂，那次“官方盗版”并没有取得预期效果。

任天堂：山内很生气 后果很严重

在任天堂看来，这些“吃里爬外”的第三方简直就是一边吃肉一边骂娘的忘恩负义之徒。（没办法，任天堂已经在潜意识里把自己摆在老子的位置上了）除了在电话中用关西腔训斥软件商之外，任天堂亦不忘记使用“软刀子割肉”的剧毒政策。比方说，任天堂一旦得知某厂和PC-E或者SEGA有了合作关系，就会在这家厂子即将出品某款FC游戏时打电话故意拖延，用“生产线已满”之类的借口强迫这些厂商把自己的出货时间向后压。如果老任心情不好的话，很可能一直把你压到DQ之类的超大作发售时才给你做卡带。然后你这个无名小厂的游戏卡就会和一些百万级大作一起上市……恐怕到时候你连哭的力气都没有了。


↑这是当时SONY提出的SFC兼容光碟机的原型机，也就是现在PlayStation的最初形象。

SFC上市前后，为了应付任天堂的威压，SEGA和NEC纷纷拟订推出CD-ROM计划，用大容量的游戏载体冲击任天堂的卡带阵营。任天堂并不担心这方面的问题，因为它认为这些CD软件根本就卖不出去。早在开发SFC的时候，任天堂就已经和CD-ROM制式的东家——SONY签订了合作协议，任天堂认

为，如果在自己的机器上也开发CD-ROM提升系统的话，不但质量要超过别人，而且价格会更加低廉。为了拉拢到SONY，任天堂在合约里写明SONY可以自行生产SFC CD机的兼容产品，并且可以从事软硬件的自由贩卖。一向以严苛出名的任天堂为什么在这时候态度松动，对SONY如此照顾呢？当时许多媒体希望通过采访来披露其中的秘密，但是遭到了任天堂和SONY两方的拒绝。有一名海外记者在书中写道："……任天堂这样做可能是因为它比较害怕SONY的经济实力，或者对CD-ROM的重要性认识不深。"

依照任天堂社长山内溥的性格，别说是SONY，就算是面对丰田这样的大财团，他也是毫无惧色的。而从后来次世代主机发售规格的情况来看，后一个答案更具可信性。大概当时任天堂并没有把读盘缓慢、机器成本偏高的CD-ROM当成一回事。任天堂对CD-ROM的态度，和当初FC的磁碟操作系统差不多，CD这种载体充其量就是SFC的一种补充，或者是降低软件成本的工具，这个提升装置顶多也就算是个SFC的外设配件而已。

但是SONY是一家多媒体公司，不像SHARP一样只满足于生产一两件兼容机。当它确定了"多媒体全面发展"的方针之后，它的眼光比任天堂要更深远。在设计CD-ROM时，SONY设计了两种机体：可以使用卡带的兼容机和只用光盘的全新机器。其中后面一种主机可以兼容前面主机的软件，又有自己的专门对应软件。因此一旦时机成熟，SONY可以把任天堂一脚踢开，然后自己开发游戏。这样的话，游戏界的格局必然会发生巨大变化。

SONY：我只是饿极的狼

察觉了这一点的任天堂明白，假如SONY一旦得逞，就会顺手把原任天堂所有的第三方一起挖走。在吸纳了NOA社长荒川实的建议之后，对SONY怀恨的山内溥决定和SONY决裂。于是他在私下寻找了一家在国际上与SONY旗鼓相当的电器公司——菲利普来为自己开发新主机。想当初SONY电子产品许多都是依靠和模仿菲利普的，所以任天堂认为找到这个"上家"之后就可以把SONY从游戏界清除出境。



↑任天堂忘不了PC-E事件，所以对"叛徒"深恶痛绝。

SONY并不知道任天堂在自己背后举起了刀子，仍然在进行着SFC光碟机的开发，预计在1992年推出。在1991年的秋天，SONY准备将自己的机器在美国的芝加哥家电展示会上出展，但是在展览会开幕之前一天，任天堂与菲利普合作的消息传来，这对于SONY无异于一记晴天霹雳。任天堂和菲利普在接受SONY电话质询时都表示他们有合作关系，但是不影响和SONY的合作。

在反复思量之后，SONY打算先不要惊动任天堂。因此它在自己的新闻发布会上表示仍然要制作SFC的提升系统，而且要尽力做到最好。而任天堂在隔天的记者招待会上却只公布了和菲利普合作生产CD-ROM的计划，对SONY的机器只字未提。在场的SONY代表愤怒地指责任天堂单方面撕毁合同。消息传到日本，三家公司（包括菲利普日本分部）都召开了秘密紧急会议，但是最后并没有发生法庭上的纠纷。与其说是SONY有气度地抑制住内心的怒火，还不如说它仍然受着任天堂的牵制，不想把事情彻底闹翻。毕竟SONY为了开发CD-ROM系统已经耗费了极大心血，如果在此时和任天堂彻底弄僵的话，那么这些年的心血只能付诸东流。因此美国SONY在报纸上批评任天堂撕毁合同的同时亦做出表示，妥协之门仍然是开着的。





人心散了，队伍不好带了

任天堂可不管你SONY开发CD-ROM花了多少金钱和心血，既然决定把你一脚踢开，那就没有什么转圜的余地了。任天堂和SONY的关系就这样僵持着。后来任天堂同意SONY生产兼容机，但是只能运行SFC的卡带和SONY自己的软件，并不能运行任天堂与菲利普开发的游戏光盘。在没有第三方支持的情况下，SONY的机器只有死路一条：因为玩家想玩超任的话只要买SFC就足够了，没有必要花重金去购买一台机器，却只能玩SFC卡和非任天堂生产的CD游戏。因为大部分的软件厂商还是受任天堂控制的。

SONY经过考虑之后，觉得现在的CD-ROM已经算不上是超任的兼容机，光成本问题就已经很麻烦了。所以SONY最终放弃了SFC兼容光碟机的计划。而在任天堂看来，这不过是SONY自愿的举动而已。现在摆在SONY面前的路有2条：一是把所有游戏计划全部销毁，从此不再踏足业界；另外一条就是自己利用已经取得的技术单干，杀出一条血路。这时有的人不禁想起了早一年的《星际火狐》事件：想当初为SFC开发星际火狐的小组因为软件销量不及任天堂的预算，该公司的经理因为不堪忍受任天堂的压力而自杀身亡。放弃SFC光碟机计划已经使SONY损失了15亿日元，如果交了这么多学费还得不到任何东西，那么SONY的游戏开发部成员恐怕会面临集体上吊的风险。



←原先被任天堂寄予厚望的星际火狐虽然十分优秀，但因为销量问题被任天堂认为是失败的。

虽然任天堂一直对手下的厂商采取高压控制的政策，但由于在16位机市场已经有MD这个竞争对手，老任和第三方的关系有时也趋于缓和。1993年，某家与任天堂密切合作的公司曾经在新年团拜会上试探性地提问是否可以开放软件环境，让大家自由制作。结果当时就得到了任天堂负责人的冷脸回敬，差点闹得不欢而散。

SONY在痛定思痛之后，决定利用手上的赌注和任天堂搏上一搏。在1994年，SCEI成立，并且宣布推出次世代主机PlayStation。当时在任天堂手下忍受已久的软件商们已经有不少动了心，但是真正敢向SONY靠拢的公司并不多。在拉到NAMCO和TAKARA这两个合作伙伴之后，SONY在PS主机上有了支持的软件。NAMCO一直在研究3D技术并且将其应用到自己的街机，而TAKARA的《斗神传》当初就是为SFC的提升系统制作的，因为任天堂踢飞SONY而胎死腹中，幸亏有SCEI让它"复活"。而SQUARE由于任天堂的压迫，在经受了血本无归的"圣龙传说事件"之后也毅然投奔了PS阵营。坂口博信在1996年宣布FF7在PS上开发，其后众多软件厂商借主机更新换代之际纷纷跳槽，N64的首发软件阵容中80%以上都是任天堂自己开发的，可见当时任天堂经受的打击着实不小。





出来混，迟早要还的

以前遭受的压迫，现在一起算账。任天堂在N64首发之初即面临如此尴尬的境地，这和N64主机本身的缺陷不无关系。大家可以回顾一下笔者在前面提到的描述主机机能的“汽车理论”，N64就好比是一辆性能优秀的跑车，但是它的“油箱”——也就是游戏的载体，居然还是卡带。以当时卡带的容量(64M）和主机的里性能（64位）相比，N64这辆跑车的油箱大概只有一个暖壶那么大。所以它的优势主要集中在即时演算的精细程度上，但是因为没有大容量的支持，再精细的游戏也做不了PS的FF7那种场面。因为卡带的容量，是装不下那么多高质量的动画的。

昔日的卡带霸主任天堂在次世代纷争中日渐众叛亲离，它要在突然来临的险恶环境中生存下来时，假如没有找到新的出路，那就只好继续采取保守态度，发挥自己的优势。当时N64唯一的出路在海外市场，该主机在日本国内销量为554万，而在海外的销量则达到了2738万， 总共3292万的全球销量远超SS的1446万（国内560万，海外886万），所以在全球范围来看还算是比较成功的。但是这些成绩的根源并不是任天堂一家之力，假如任天堂像SEGA一样，在西方拉不到那么多软件商来生产体育游戏的话，恐怕它们两个的下场是差不多的。

在2001年，次世代战争终结的时候，SONY的PlayStation创下了国内1960万，海外7260万的销量，取得了32-64位主机争夺战的全面胜利。但是在1993年的时候，谁也不曾意识到，如今执游戏界之牛耳的SCEI和它的PS，原先只是任天堂的附属而已。PS不但完美地沿袭了SFC的家庭游戏路线，而且将这个理念进一步深化了。从某种意义上来说，比起只主张“精品路线”的N64及NGC，PS和后来PS2反而更像是SFC的继承者。以前SFC上的名作现在有许多在PS系主机上有了续作，有的时候在下窃以为，我们把PS2称作“光盘游戏时代的SFC”，似乎并不是什么不可理喻的事情。



附录：主流机种销量统计（单位：万台）

机种	发售日	价格(日元)	日本	海外	合计
Family Computer	83/07/15	14800	1923	4255	6178
PC-Engine	87/10/30	24800	392	---	392
Mega Drive	88/10/29	21000	358	3074	3432
Game Boy	89/04/21	12800	3243	8599	11842
PC-E CD	88/12/04	59800	192	---	192
Super Family Computer	90/11/21	25000	1715	3187	4902
Neo Geo(卡带机)	90/??/??	58000	100	不详	无法统计
Mega CD	91/12/12	49800	40	184	224
3DO Real	94/03/20	54800	72	63	134
SEGA Saturn	94/11/22	44800	560	886	1446
PlayStation	94/12/05	39800	1960	7260	9220
PC-FX	94/12/23	49800	40	---	40
Nintendo 64	96/06/23	25000	554	2738	3292
Dreamcast	98/11/27	29800	280	820	1100
PlayStation2	00/03/04	39800	1270	3850	5120
GameBoy Advance	01/03/21	9800	1088	2409	3497
Nintendo GameCube	01/09/14	25000	247	708	955
Xbox	02/02/22	34800	40	765	805

※注：由于资料时间的局限，以上部分机种的销量截止至2003年3月。

PART 3 超任启示录 APOCALYPSE OF SFC

SFC一经问世，游戏界的风气为之改变。而在多方面的影响下，SFC本身也经受着各种变革。15年过去了。超任留给我们什么样的启示呢？也许这个问题一时间不太好回答，那就让我们共同寻找答案吧！

首创L、R两键 游戏操作方式的变更

众所周知，SFC的手柄虽然是流线型的外观，但它并不是最早的人体工学手柄。MD的出现比SFC要早将近2年，但是SFC的手柄比MD先进，不只是因为它的按键数量比较多，更因为任天堂在游戏控制器的侧面设置的两个按键，必须用食指来操作。不要小看这一点变化哦。大家没有注意到，自己玩游戏的时候，主要是依靠两手的拇指吗？但是LR两键却要用食指来按。一个轻微的改变使手指的分配发生了变化，从此家用主机的操作方式受到了影响。这种影响是从后来的PS系主机上体现出来的：一方面，L键和R键可以用来回转画面，这样一些立体游戏的镜头就变得灵活起来；另一方面，L、R与手柄面板上按键的组合比同时按下手柄面板上的键要容易。



↑超任时代留下的LR按键一直流传到后面的机种，包括GBA在内。 ↑PS系手柄的L和R键各有2组，在某种程度上增加了游戏操作的复杂性。

所以像《生化危机》这样的游戏才能易于操作；还有就是最近几年的FPS作品，用R键作为射击的按钮，与真枪的扳机不谋而合。总之现在的L键和R键已经是游戏机手柄不可缺少的部分了，SONY很明白这一点，要不然它就不会把这种按键做成2排了（笑）。

卫星通讯下载 超前无线享受

从1995年4月23日开始的卫星通讯服务“SUPER FAMICOM HOUR”可以让玩家们通过专用卫星下载游戏至主机上，并且可以通过定期更新下载的方法来更换游戏内容。这样的举措在当时确实是惊人之举。原因前面已经说过了，除了任天堂，没有哪家游戏公司敢掏钱用放卫星的方式来对玩家进行服务。在硬件格式十分封闭的SFC时代，这种服务实际上并不能达到预想的自由度，而且卫星的租借成本也给任天堂带来了巨大的资金负担。随着玩家的注意力逐渐被次世代机种吸引，任天堂的卫星放送在2000年终止。但是这种下载——游戏的理念后来被许多游戏厂商看中，虽然没有再出现在家用机市场，但是在手机游戏和网络游戏方面得到了继承和发展。



MULTI AV 端子 开创视频输出新时代

SFC的背面有两个输出端子，一个是FC时期就使用的RF输出，另外一个端子则是多功能的。除了立体声AV之外，还有S-VIDEO、RGB等输出方式。因为那个时候立体声AV电视刚刚普及，还有许多老电视机只有RF的输入。在这种新老交替的情况下，采取两套输出方式是必要的。在90年代初，能够为机种设计出这样的输出方式，的确是很有远见的行为。后来的N64与NGC都继承了这种输出方式，所以过去SFC的AV线到现在仍然可以给NGC使用。和SFC相似，后来的MD2、SS、PS都采用了多功能端子输出，PS2在继承PS的基础上增加了色差分量。这种MULTI输出的方式被现在的游戏主机普遍采用。


↑N64的硬件几乎和SFC全都不能通用，只有这根AV线是个例外。

SUPER GAMEBOY 兼容掌机的创新主张

虽然SFC在推出时没有兼容FC的游戏，但是一些非授权厂商的外设实现了在SFC上玩FC游戏的理想。受到启发的任天堂在经过精心设计之后，在1994年推出了SFC和GB的转接设备——SUPER GAMEBOY。玩家们可以把GB卡插在SFC上进行游戏，并且可以将原本是黑白的GB画面变成彩色。遗憾的是，GB后期推出的彩色专用卡带不能在SGB上运行。但是后来NGC上的GAMEBOY PLAYER可以兼容GB、GBC和GBA的卡带。说实话，在电视主机上玩掌机游戏未必会有很好的效果，但是这种家用主机和掌机软件



→这个就是94年任天堂出品的Super Gameboy。
←Super Gameboy的改进型产品SGB 2，但是仍不能运行GBC软件。
↑上方左边为香港UFO公司生产的转接器TRI-STAR，可以将FC、NES和SNES的卡带转换到日版SFC主机上使用。它和SGB在某种程度是有异曲同工之妙。

互通的想法的确有独到之处。尤其是GBA登场后，能够在电视上玩到过去SFC一般的游戏画面，真是一件令人欣慰的事情。怪不得HORI还专门为GB PLAYER设计了SFC风格的手柄。

非授权硬件磁碟机 国内玩家结识超任的桥梁





↑超任博士磁碟机是香港邦谷公司生产的。当时博士系列风靡大陆和港台地区，一台博士＋一部超任价格超过3000大元。当时购机的SFC玩家是真正的实力男(女)。

其实早在FC时代，港台一些周边厂商就已经在生产FC的磁碟机了。"游戏博士"这个牌子就是那时候树立起来的。"游戏博士"和"超任霸王"、"龙"、"UFO"等磁碟机都是没有经过任天堂授权的非官方产品，其基本工作原理是把超任的游戏程序dump到电脑中，分割成8Mb一个的文件装在磁盘里，在游戏时把这些文件拷贝到磁碟机的内存里，这时磁碟机就相当于一盘SFC的卡带了。在存储进度时，只要把游戏的进度存在磁盘里即可。SFC磁碟机专用的文件和后来的模拟器文件相通，所以如果你以前玩磁碟机的存档文件还在的话，就可以拿到电脑的模拟器上继续使用，不过需要改变一下扩展名。博士6之后的磁碟机增加了24针通讯口，可以直接与电脑光驱连接。这些侵权的产品让任天堂很光火，但当时老山内也没有把这些厂家怎么样。在超任流行的时代，国内的SFC几乎没有D版卡带（不是完全没有，但是比正版的卡带还要稀少），差不多当初所有玩超任的玩家们都认识磁碟机。所以说它是沟通SFC主机与国内玩家的桥梁，是十分形象的。

瓦里奥与耀西 在SFC上登场的任天堂明星





由于马大叔最近总是"不务正业"，现在他的人气有点回落，而他的竞争对手——实力男瓦里奥依靠《Made in Wario》系列逐渐赢得了众多玩家的喜爱。实际上，瓦里奥是在SFC游戏《马里奥与瓦里奥》上第一次登场的。不过当时的他还是个反面人物，虽然不像库巴一样没事就绑架公主，但是也经常给马里奥捣乱。好在自从GB上的《WARIOLAND》之后他也成了故事的主角，虽然每次冒险的动机都有些不纯，不过他笑料十足的演出着实给自己争取了不少Fans。而耀西则是从超任的首发软件《超级马里奥世界》开始就一直陪伴马里奥冒险的忠实助手。在《超级马里奥——耀西岛》这部外传性质的作品里，它正式成为主角，从此人气一发不可收拾，成为任天堂的闪亮明星之一。

实况世界足球 源自16位机时代的绿茵奇迹

现在玩游戏的人不可能不知道KONAMI的《胜利十一人》系列，但是在SFC时代，这部体育运动神作的雏形就已经诞生了。只不过当时的它还不叫"WINNING ELEVEN"，而是叫"PERFECT ELEVEN"。《实况世界足球





↑从当初的《完美十一人》到今天的WE9，实况足球系列走过了10余年的历程。老玩家在16位机上奋斗的岁月已经成为童年的故事，真是令人唏嘘的回忆啊。

完美十一人》虽然只有16M的容量，但是它的操作感在2D足球游戏中已经具有相当高的水平了。国内玩家当时被《实况》吸引的另外一个原因是它支持语音解说，加上观众的喝彩声，那种临场感即使在16位机上也是很吸引人的。本作在SFC上一共出了2代，第二作的名字叫《战斗十一人》，容量增加到24M，中国队第一次在实况系列中登场。随着实况系列转向PS系主机，新的《胜利十一人》系列凭借着"足球"这个不用赘述的永恒话题一跃成为体育运动游戏的王者。今天大家在屏幕中的绿茵场上驰骋的时候，想起当年SFC上的《实况》，真是别有一番感动。

2D主机意志的继承者 凝聚在股掌之间

2001年，GBA在全世界一登场，就在掌机界掀起了一阵旋风。32Bit的CPU在处理2D画面的时候是没有任何问题的。许多玩家见到GBA的画面之后惊讶不已，许多人想到了久违的SFC。GBA除了画面解析度没有SFC高，按键比SFC少之外，其他方面都超越了SFC主机。所以把原先的SFC游戏做到GBA上，并不是多么困难的事情。实际上，许多SFC的名作都已经移植过去了。GBA不但完美地继承了SFC的2D路线，而且也保持了GB/SFC系主机的"大众化"风格。虽说现在许多玩家没有玩过SFC，但是他们很幸运地遇到了GBA，一部掌中的超任。



PART 4 SFC时代的美好回忆 SFC MEMORIES

虽然SFC离我们很遥远，但是那上面优秀的游戏是不会被埋没的。今天我们抱着客观的态度重新审视这些游戏时，我们仍然会感到它们的魅力。这些游戏有的已经在其他机种上复刻过，有的则一直留在SFC的平台上。随着电脑技术的进步，这些超任的游戏都可以在模拟器上玩到了。原先看起来遥不可及的游戏现在很容易就可以down到。当然了，作为超级任天堂的爱好者，我们更希望收集到一些原版的卡带，如果有机会的话。



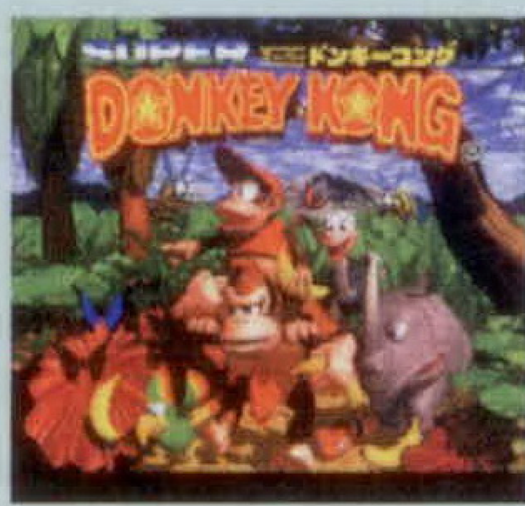



超级大金刚

险象环生的丛林 动人心魄的冒险

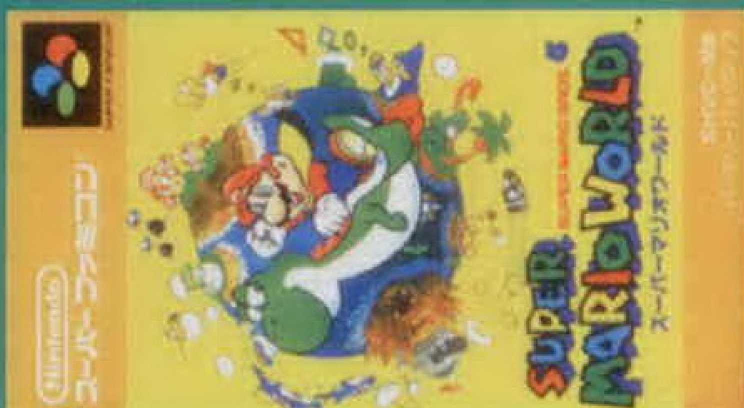


要说SFC在后期画面最漂亮的游戏是哪一部，那么94年的《大金刚》绝对能排在前三名之内。由RARE公司制作的大金刚采用了全新的绘图技术，使原本为2D的CG拥有了近似3D动画的效果。当然了，本作最令人满意的还是“操作感”，无论是在丛林中冒险还是下海遨游，操纵起来都是那么舒服。笔者印象最深的就是在矿井里坐小车的那一段……绝对惊险刺激，让人心动过速啊……本系列的前两代已转战GBA，3代也快了吧，有机会的话千万不要错过。



超级马里奥世界

忠实的老伙计 永远的动作达人



凡是接触过任天堂主机的玩家们应该不会不认识这位胡子大叔吧？任天堂的每一代主机登场的时候，几乎都要让他来致开幕词的。想当初在SFC的首发软件《超级马里奥世界》中，这位大叔的表演可着实卖力啊。尤其是当他拿到神奇羽毛之后，变成可以飞天的斗篷马里奥，从此之后许多关卡都可以一路飞下来……尤其是最后一关与库巴大王对决的时候，我们的马大叔必须要用投掷龟壳的方式才能把最终BOSS消灭掉……这一作的难度仅次于FC的3代，对于各位玩家的操作能力和耐心都是很大的考验。最近适逢马大叔的20岁生辰，如果大家不愿意使用模拟器的话，也可以在GBA上体验一下。神作就是神作！

魂斗罗精神

铁血战士精神不灭 老树新花再谱篇章



从FC时代就被广大中国玩家所熟悉的《魂斗罗》系列在SFC上唯一的一部作品。除了“魂斗罗”这个名字值得关注之外，本作相对前作的改进也是推荐的理由之一。超级任天堂的16位机能在仅仅8M的卡带里被发挥到一个相当高的水平。回转，放缩，SPRITE色块的丰富多彩，新的武器系统和随身携带的爆弹，使玩家在闯关的时候更加热血沸腾。本作唯一的缺点就是难度奇高，大概只有PS2上的《真魂斗罗》能够比得上吧。但是游戏的难度越高不是越值得挑战吗？



赛尔达传说

绿衣英雄大冒险 超任史上新传说



如果要问，在任天堂主机上，除了马里奥大叔之外，还有谁是最活跃的角色，那就得推举这位头戴绿帽的金发少年了……啊，虽然林克年纪轻轻，却要经常担负起拯救世界的责任。SFC版的赛尔达传说不但画面精美，而且动作丰富。林克从一开始就要在一个月黑风高潇潇落雨的夜晚展开大冒险，当时外面的雨声和周围的寂静形成了鲜明的对比。本作移植到GBA上之后，追加了4人联机模式，并且发展成为一个新的系列——《四神剑》。



最终幻想6

FF系列巅峰之作 真挚友情打动人心



1994年发售的最终幻想6可以算是FF系列中里程碑级的作品了。它不但是SFC上最后一部FF，也是正统2D版FF的最后一作。本作的画面和音乐没的说，SFC上该用的特效基本全用上了。而一开始地图上的主题曲《时空流浪者》当初不知打动了多少FF的FANS的心灵。“友情”这个FF系列的主题和国家兴亡、世界崩坏的大背景联系在一起，真让玩家们感动得一塌糊涂。最近SE准备把FF的456三部作品全部移植给GBA，这对于我们来说应该是一大幸事。

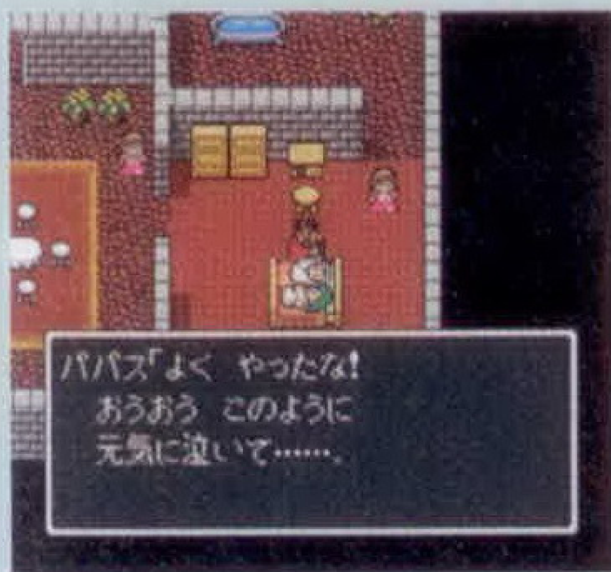


勇者斗恶龙5

不经历风雨
怎能见彩虹



也许你会问，勇者的每一部都是神一般的作品。为什么你单单要推荐5呢？原因其实很简单：5代的剧情是十分出众的。玩家们通过游戏，见证了主人公的成长和挫折，辛酸和坎坷。玩家失去了父亲，被坏人掳走之后做了N年苦力；在结婚生子之后又连同妻子一起被变成石像，还被人拿去卖掉……在历尽磨难之后，玩家看到主人公一家团聚的情景，那是一幅多么感人的场面啊！而且这部作品也是PS2上移植的第一部DQ，在DQ8发售之前，这部作品让多少FANS在PS2上找回了那份久违的感动？也许只有他们自己才知道。



幻想传说

传说系列开山之作
超大容量华丽登场



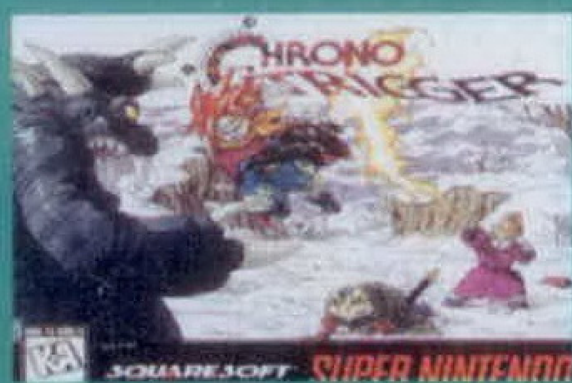
在超级任天堂的软件中，有两款是48M容量的。其中一部是ENIX的《星海传说》，另外一部就是NAMCO的《幻想传说》了。传说系列现在风靡各大机种，其中第一部作品就是SFC上的这一部。因为采用了48M的超大容量，游戏不但有了丰富的语音，还在开头加入了主题歌。藤岛康介先生的原画也是本作的卖点之一。想当年多少玩友为了这部作品把磁碟机改装到48M啊，那可不是一点小钱啊，现在想起来，眼泪哗哗的……





超时空之钥

空前绝后的合作
穿越时代的旅程



在“跨会社合作”如同水中之月的SFC时代，FF和DQ的制作人能够在一起合作出这样一部作品，再加上名声鼎鼎的鸟山明大师，你没有任何拒绝本作的理由。个性鲜明的主人公，充满幻想又不失缜密的故事情节，多人合作的必杀攻击，加上美丽的画面和动听的音乐，真得没有什么遗憾了。由于本作实在是太成功了，所以被移植到PS上并且多次复刻发售。如果你喜欢RPG又没有玩过本作，那你的RPG生涯将是不完整的。





天地创造

天地玄黄宇宙洪荒
世界创造日出东方



如果说幻想传说构造的是童话般的故事，那么天地创造则是一部宇宙历史教科书。虚构的主人公在冒险的过程中亲自开启世界的创造过程，在整部游戏中见证了地球46亿年的历史。在32M的空间里，玩家见识到的是一个五彩缤纷的世界。在贯彻正义的过程中，主人公和许多陌生的人成为朋友，又历经几度悲欢离合。当玩家最终完成天地创造的任务时，凝视屏幕，不由得会心地一笑：游戏，原来可以这样动人。





圣战的系谱

战棋的顶峰
彷徨的战争



火纹系列在任天堂玩家心目中的地位一直是满高的，一直和《机器人大战》和《皇家骑士团》两系列并称为战棋王道之作。虽然乍看上去貌似是很普通的一部游戏，但是火纹的平衡度和游戏性的确比许多作品高出了一个层次。而且任天堂每出一代主机，都要非常慎重地考虑是否把火纹系列做在上面。事实证明，任天堂的态度是正确的。《圣战之系谱》作为火纹系列最经典的一部作品，是每个火纹迷都不应该错过的。





超级任天堂自发售以来，软件数量超过数千种，以上这些游戏只是冰山一角而已。此外还有许多优秀的作品，不能一一登录。如果大家有时间的话，可以找一找这些游戏的模拟器文件。这些游戏不只是几M的ROM，它们集体见证了一个游戏的时代。



这些经典的超任游戏，真是三天三夜也讲不完。

做游戏杂志编辑，免不了会接触到LU和CU这两个概念。SONY和任天堂谁的游戏更LU向？一个游戏卖得不好，到底是因为没抓住LU的心理还是没保留住CU的支持？攻略到底应该多照顾CU的需要、做一些深层的研究，还是主要写给LU看、注重流程即可？得了，既然问题这么多，今天就来一个对对碰，让大家搞个明白。如何？

文责/荇菜

LU CU 永远的话题

各类游戏要素深入大剖析!!

测试一下你的LC值

玩游戏的人叫做“玩家”，玩家一般都有自己的朋友圈子。玩游戏时间长了，在圈子内就会遇到各种各样不同类型、对游戏采取不同态度的人。有人玩动作游戏专门以“极限通关”为最大乐趣，成天琢磨着LEON怎么才能用一把小刀杀开血路，冲出僵尸的重重包围；有人喜欢RPG，但是拿到一个新游戏之前绝不轻易开玩，反而要先到网上杂志上找来各种资料，把这个游戏的剧情背景人物关系主题思想系统要素都研究个透，而一旦正式开始玩之后，就不达成“完美收集”、“全人物能力全满”等等目标绝不罢休。相应的，也有些人号称“街霸爱好者”，却从来不加以练习，看到别人打了也去凑个热闹，屡战屡败但也毫不气馁，仿佛脑门上写着四个字“重在参与”；还有的人最常用到的一张PS2光盘就是金手指，号称“不改不玩”，并且以此为荣，美滋滋地看着自己体力无限弹药无限金钱无限的人物在游戏中过关斩将。不同类型的人互相之间对于对方的游戏态度都颇为不以为然，例如前面两类人就以CU自居，并且直斥后两种人是“伪非”；而后者却认为难不成玩游戏还得有什么规章制度？让自己爽就是最重要的，“LU有啥不好，玩游戏又不是找罪受，要那么认真干什么？”


↑毫不妥协的难度使得《忍》成为CU向游戏的代表。

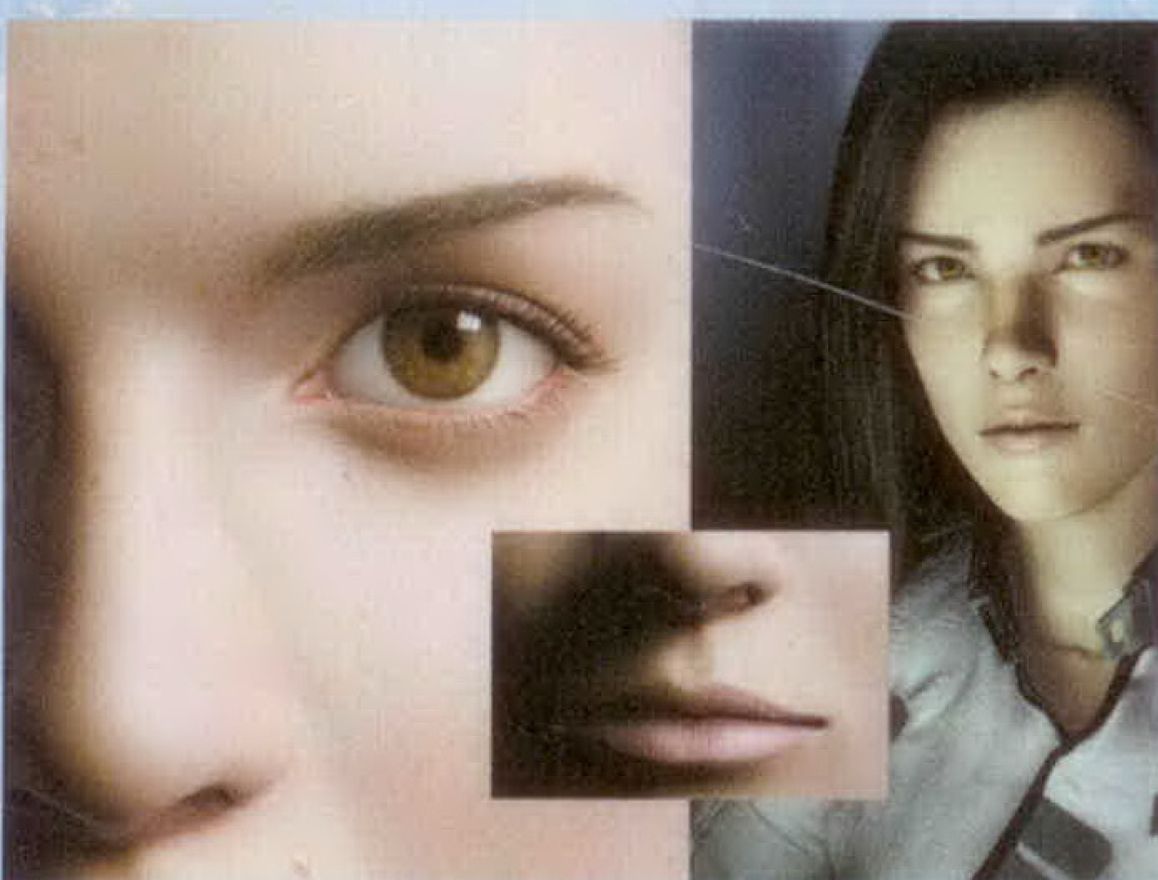
于是乎就引出来两个词：LU和CU。这两个词如何解释？从字面上看不难理解。LU，Light User，翻译成轻度玩家、边缘玩家。具体来讲就是不会在游戏上花费太多时间和精力，仅仅将游戏当成一种纯娱乐、纯休闲的人。而CU则是Core User，意思是核心玩家、重度玩家，当然也就是对游戏非常重视、把游戏当成重要的生活内容并沉迷其中的人了。其实，更确切一点的CU定义是能够对一个游戏进行认真研究、并且有所收获、得到成果的玩家。

CU和LU的界定，并不是一件很清晰的事情。动作游戏的CU可以在RPG方面点到即止，有些人热衷于休闲益智游戏，但是玩起高难度的飞行射击游戏也有板有眼，这些都是很常见的例子。其实在文章开头作为例子的两种观点中，LU所说的话至少有一句颇为正确：玩游戏让自己爽是最重要的，只要能够在游戏中得到乐趣就行了。把这句话一分为二地看，CU玩游戏有研究的乐趣，LU玩游戏有休闲的乐趣，不管哪种都是可取的玩法，没必要争个你我高下。

这里也还要纠正另外一个误解：LU难道真的就肯定是“游戏菜鸟”？CU是否就一定代表着“玩物丧志”？答案当然是否定的。在自己擅长的游戏领域中，LU同样可以游刃有余，玩得不比任何人差。而CU则更多地代表了一种钻研精神，并不能简单地用“沉迷”两字来概括。只要能够合理安排工作和游戏的时间，那就是有益的、健康的。

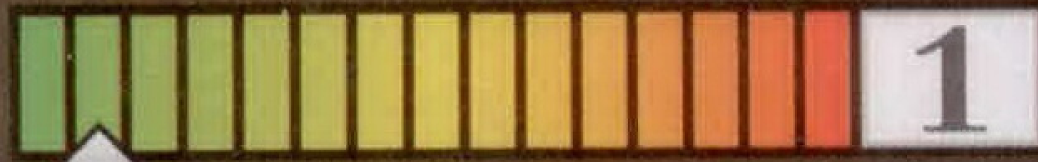


↑很多边缘玩家都被《王国之心》中的动漫偶像所吸引。


↑《灵魂深处》空有技术作为噱头，却抓不住CU的心理。

话又说回来，尽管对于我们玩家来讲，过多地纠缠CU和LU这两个概念并没有实际意义，但是人们对游戏的态度取向却影响着厂商们的制作方向。一个游戏如何定位自己的用户群？面对不同口味的玩家，一个游戏怎么才能尽可能地在其中找到平衡？我们虽然不是游戏制作者，但是探讨一下游戏中哪些要素是面向LU、哪些要素又是面向CU却也是非常有意思的事情——写作本文的目的也正在于此。但是在正式开始前还有几句琐碎需要声明一下：其一，正如CU玩家和LU玩家之间的区别并非不可逾越一样，游戏中的CU向要素和LU向要素在某些情况下也可以互相转化，在某些要素的性质上，甚至可以举出两个截然相反的例子。因此文中对每个要素的评论，也只能是相对而言，各位读者不必把它想象成非黑即白这么简单。其二，在物理上有表示酸碱度的PH值，而出于让文字阅读起来更加直观的考虑，本文也采取了这种形式，对游戏要素给出了一个“LC值”。同PH值一样，LC值的范围从0到14，数值越低表示越偏向于LU，越高则表示越CU向。OK，闲话就说到这里，各位不妨看一看，本文的观点，与您心中的想法是否符合？而你又是否能借以推断出自己到底属于CU的部分多一些，还是LU的部分多一些呢？

广告（ADVERTISEMENT）

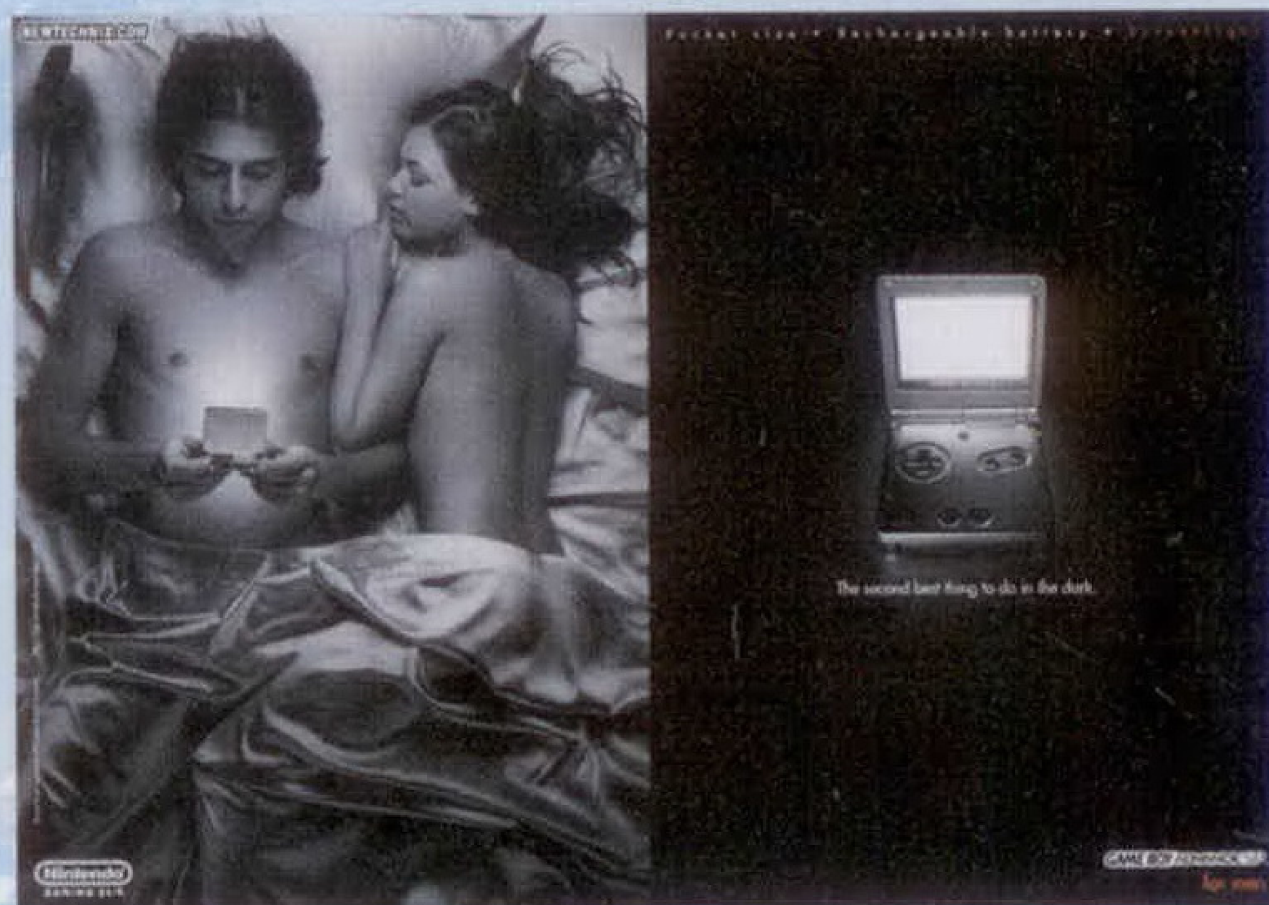


广告也能算是游戏要素之一？当然。老话说“酒香也怕巷子深”，再好的游戏也需要宣传攻势来推广。CU们可以通过自己的资料搜集、对系列前作的了解、朋友圈内的口耳相传等等方式得到一个新游戏的相关情报，但光靠CU捧场可还不够。想要获得更多LU的青睐，就不能不借助于广告了。《勇者斗恶龙》的牌子够硬吧？还是得请SMAP代言。国民RPG＋国民偶像团体，也算是一时绝配，足以传为佳话。只是还得提醒LU们一句，广告往往是夸大的，别看广告里吹得天花乱坠，真正玩起来也有可能打折扣的哦。

实例分析 GBASP

年代不同了，人们的观念也随之改变。如今“游戏”这个概念所涵盖的范畴比起十年之前来要广泛得多，并不是单纯地作为“玩具”存在，而是承载了更多新的内容。任天堂在与索尼的几场较量中屡屡落于下风，在时尚方面的造诣远不如对方是重要原因之一。任天堂所标榜的“纯粹游戏乐趣”虽然仍然被一些死心塌地的CU奉为圣经，但对于LU的吸引力就比较有限了。我们虽然要向“坚持信念”致敬，但是却并不赞同“固步自封”——好在任天堂自己对此也有一定的认识，并且已经开始逐渐做出改变。

GBASP发售之初的宣传策略就是一个很好的例子。被人普遍认为“低龄向”的任天堂，在广告中并没有花费笔墨去刻画GBASP上的游戏多么好玩、多么富有乐趣，而是大胆地使用了颇为“成人”的题材，着重于表现GBASP前卫的造型（至少相对于老版的GBA来说是这样），在广告中

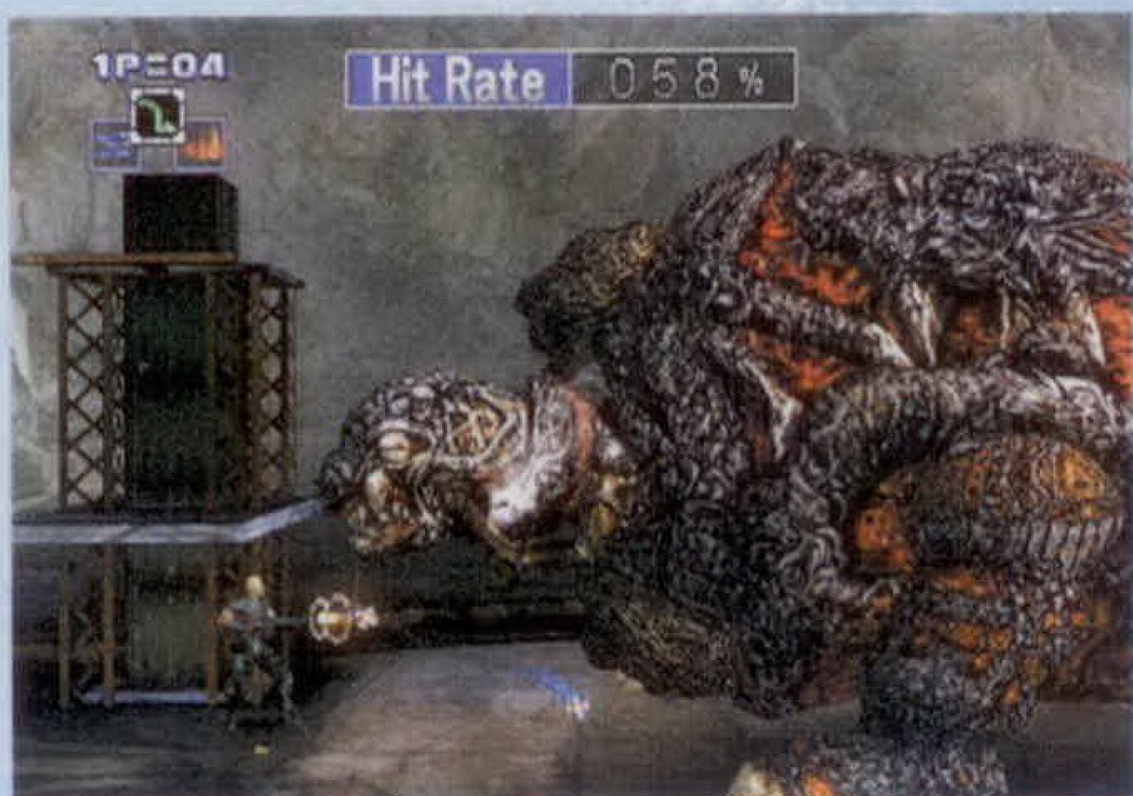


明确地将GBASP的用户群定位在年青人而不是儿童中间。那句“The second best thing to do in the dark”（在黑暗中所能做的第二好的事情）更是引人遐思。游戏不仅仅是玩具，也是时尚，这就是广告所要表达的意思。作为一个LU，你可以对玩具不感兴趣，但是你能忍受别人说你太老土、不够时尚吗？

实例分析 真·魂斗罗

《魂斗罗》曾经无比辉煌，但是它的辉煌早已随着平台跳跃类游戏和射击类游戏一去不返。现在所流行的包括收集、养成等要素在内的动作冒险游戏，主角中一枪就死、从头到尾就那么一成不变的几种能力（或者武器）、看起来颇为程式化关底大型BOSS，这些设定都早就被扫进被遗忘的角落了。

KONAMI还算执著，在PS2平台上出了一款极为传统的《真·魂斗罗》。尽管是3D的画面，实质上却仍然是2D的行动方式，游戏系统和流程设计也和早年在MD、SFC等主机的作品一般无二，再加上可以让人咬牙切齿的难度，注定了要受到骨灰级玩家的膜拜，也注定了要被LU们抛弃。其实KONIMI也很有自知之明，不信你去看游戏美版的标题画面，清清楚楚写着“FOR DEEP ACTION GAMERS”（专为重度动作游戏玩家），可见制作者早就预见到了这个游戏逆历史潮流而动的命运。不过KONAMI的执著终究也没坚持多久，在下一部作品《新魂斗罗》中就引入了3D视角、主角体力系统等等其他游戏类型的要素，难度也大降。写到这里又想起一个词：“游戏类型融合”。融合来融合去，其实是有些类型上位，而另外一些类型则被清除出了历史的舞台。大概再过几年，“平台动作”、“清版过关”之类的名次就该正式请进博物馆了吧！



类型（PATTERN）



游戏类型的演变是一件很值得研究的事情，其中既有技术原因（某些类型的游戏在较低的技术条件限制下无法实现），也有用户的口味需求变化原因（例如生活节奏快的上班族需要能够随时拿得起放得下、不会消耗大段时间的游戏），还有厂商追求利润最大化的原因，等等。如果要做一个简单的分类的话，LU们当然喜欢轻松的桌面休闲类、风格轻松的RPG类作品，CU却往往对动作类、格斗类游戏情有独钟。不过也并不绝对，像《泡泡龙》之类的游戏算是够轻松了吧，一样有CU把它玩得让人眼花缭乱，是不是？

画面（GRAPHIC）



游戏的画面效果在一天一个样子地进步着，十年之前想都不敢想的效果，现在已经像萝卜白菜一样平常，有时候甚至会让人觉得电脑技术的发展速度实在是有些可怕。

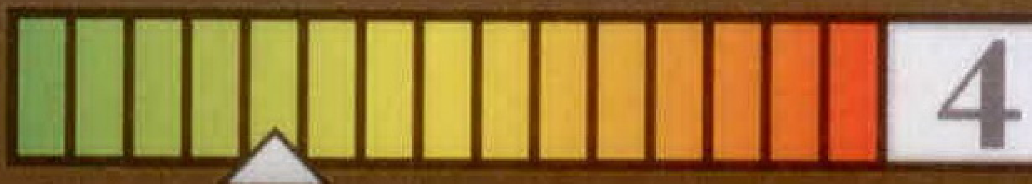
人们感受一件东西，通常都是以视觉开始。在生活节奏越来越快的今天，人们更多地需要凭借第一印象来决定自己的好恶。这也就无怪乎一个个厂商都玩命地提高自己游戏的画面质量，并且屡屡以此为卖点大作宣传了。“这个游戏虽然画面和音乐不怎么样，但是仔细玩下去之后却十分有乐趣”——现在还有谁会说这种话？估计只有游戏杂志的编辑，由于工作需要不得不去尝试那个“画面和音乐不怎么样”的游戏吧。

实例分析 毁灭战士3

从整体上来说，《毁灭战士3》其实是一个蛮CU向的游戏。最起码它的难度就不是一般追求轻松游戏乐趣的LU们所能消受得了的。但是《毁灭战士3》却具有与它的受众群所不相符合的超高知名度，即使是在国内也很少有几个游戏玩家没有听说过它的大名。为什么？当然是因为它的画面效果。更确切地说，是它的画面效果所引起的话题。众所周知，《毁灭战士》系列名为游戏，其实真正的工作是推销图像引擎。既然要让所有的人都认可这个引擎，画面效果当然要做到顶点。所以，ID小组才会完全不计较主流PC配置的实际情况，动辄就需要玩家花上万元的资金升级电脑，才能流畅地进行游戏。不过这是在PC平台上，移植到了家用机平台就没那么讲究了。尽管画面免不了会有些“缩水”，但是玩家花不多的钱就能体验一下这款“传说中的游戏”，何乐而不为？不过，将这个游戏买回家去的人有几个能真正将它打通，就只有天知道了。



剧情（STORY）



常常听见有人说自己被游戏的剧情感动，不过仔细想想，有几个游戏的剧情真的可以达到文学作品或者电影剧本的要求呢？数量不会很乐观。游戏的特点在于互动，即使是以剧情为主的RPG，玩家的实际游戏时间也大部分花费在战斗、练级上，真正用来叙述剧情的时间也许只有三十分钟甚至更短。这也就决定了游戏的剧情大多是直白、浅显、易于理解，其中值得深究的内容不多。对于关注外在要素的LU来讲，游戏剧情的吸引力可能会更大一些。当然也不能否认游戏剧情中仍然可能包含着研究的价值——看下面两个例子就知道了。

实例分析 最终幻想8

FF从六代到七代的进化可以说是系列中的一个转折点。在这个过程中，游戏业界的主流平台由SFC变为了PS，任天堂的霸主地位被SONY取代。相对于任天堂来说，SONY的游戏理念更加新潮、更加商业化、更加注重对LU的吸引力，而依附于PS平台的软件商们自然而然地也会受到这种理念的影响。如果说七代是FF系列走向电影化的开端的话，FF8则将游戏电影化和高度商业化炒作推向了一个新的巅峰。正因为如此，FF8也成为了系列中最具争议的一作。

抛开系统、世界观等方面不谈，仅仅从游戏的剧情来看，FF8也是“LU向”的。它以美型的男女主角、极尽华丽的浪漫场面和辗转曲折的故事情节，构造了一部相当“大众”的爱情电影。当斯考尔和莉诺娅在太空中相拥，《Eyes On Me》的歌声也随之响起，一些老玩家们或许会觉得有些浅薄和空洞，但是对于大多数LU来说，它比起FF3、FF6的主题更易于接受。无论如何，FF8在拓展玩家群这层意义上，是取得了很大成功的。它在全系列中仅次于FF7的800余万套销量就很好地说明了问题。



不过，在这样一部公认最为LU向的作品当中，有心的玩家也发现了一些值得深挖的伏笔。例如最终的BOSS魔女和女主角莉诺娅是否就是同一个人？当时在一些专门的游戏论坛上，持正反双方观点的玩家根据两人之间性格特点的承接性、斯考尔项链的名字、结局动画的细节等等方面进行了很有意思的讨论，并且通过讨论，对游戏的主题有了更深入的理解。所以说，站在不同的角度上来看一个游戏，真的可以得出很多不同的感受呢。

实例分析 寂静岭2

自从《生化危机》以来，“动作冒险”成为了惊悚恐怖类游戏主要的表现形式。在动作性大幅度强化和画面、镜头等表现手法向电影化靠拢的表象下，故事剧本的重要性却在有意无意间被削弱了。相对于传统的文字类惊悚游戏，新兴的动作类游戏在剧情上往往是苍白无力的。而SH系列则更多地继承了传统惊悚游戏的一些要素，在剧情刻画方面达到了相当高的水平，SH2更堪称整个系列中的最高杰作。

SH2以主人公詹姆斯收到已故妻子玛丽的来信、因而决定前往寂静岭探访究竟这一情节为主线，将玩家们带入了“寂静岭”这个神秘恐怖的空间。对SH系列比较熟悉的玩家们应该知道，在这个游戏当中“寂静岭”是主人公内心所反映的世界，主人公心中的罪恶会幻化成这个世界中的怪物对主人公进行攻击，在寂静岭的世界里主人公无时无刻不承受着“赎罪”与“求生”的双重审判。作为一个惊悚游戏，SH2并不单纯以视觉冲击或者突发事件来制造恐惧感，而是将其上升到心理暗示的层面。它涉及到了宗教、神秘学、性心理等众多领域，抓住“詹姆斯是否杀妻”这个最大的悬疑，将游戏中各个人物的背景、遭遇、思



想意识逐步剖析开来，向玩家提出了众多值得深思的问题。游戏中的怪物形象、物件摆设、人物关系、谜题内涵等等细节也都有着各自的来源与出处，环环相扣，将玩家推向恐惧与疑惑的顶峰。玩家们对于SH2的研究和讨论，可以说是最富有深度和最具个人特色的。“每个人心中都有自己的寂静岭”也成为对这个游戏的一句经典描述，铭刻在了玩家的心中。

然而SH2的问题也许是它过于CU向了——换一句话来说，这就属于“叫好不叫座”的典型代表。深邃的主题需要花费时间和精力去体会，而真正能够用心去玩这个游戏的人又会有多少呢？相对于它的品质来说，SH2的销量充其量也只能用“差强人意”来形容——游戏剧情如何在CU和LU之间找到平衡？这是SH2留下的一个发人深省的问题。

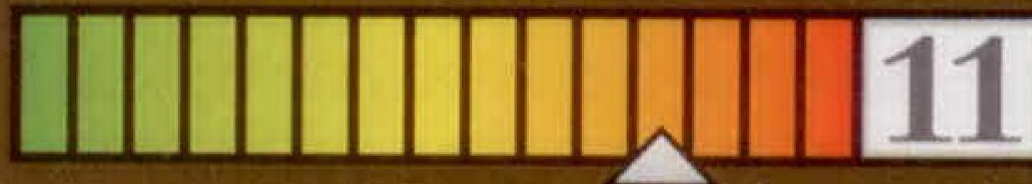
实例分析 马克西莫

别怪我屡次三番地提到这个游戏，因为它实在是一个不折不扣的另类。如今这个年代还敢于采用如此复古的系统的游戏不多，而采用了如此复古的系统却仍然能够将游戏做得有声有色，就更加难能可贵了。《马克西莫》的系统简直是从古墓里面发掘出来：“三段式”的体力槽，一旦损失一格就不能再补回去；无法随意存盘，不但要到固定的存盘点，甚至还需要花费金币；主角死亡一次之后所有的技能都会掉落，必须再去以前的关卡重新获得一次；根本没有“连续攻击”，主角一次只能砍出一刀，就算获得升级技能之后也最多只能连砍两下而已……比起时下流行的动作游戏系统来，只能用“格格不入”形容。游戏的素质摆在那里：凡是玩过这个游戏的人没有不说它品质超绝的，问题在于如此复古的系统，只有最执著的重度玩家才有兴趣尝试，而对于LU而言，甚至连“试试看”的念头都没有。在这个LU



当道的年代，无怪乎这样一款好游戏也卖不出去了。CAPCOM贵为“动作天尊”，也不得不做出妥协，在二代中加入了升级、连招、“凹宝”等比较流行和LU向的要素，游戏整体素质也更进一步，无奈一代造就的“硬派复古形象”名声在外，二代再怎么努力也无法扭转。高品质和低销量的残酷对比让人们不由得满腹疑惑：如今，纯CU向的游戏难道真的没有活路了吗？

系统（SYSTEM）



系统这个东西，说起来有些悬乎，其实可以说是游戏的根本。游戏的手感、难度、耐玩度……等等等等诸多要素都可能由它来决定。游戏发展了这么多年，在系统方面已经有了一些作为惯例沿用的东西，例如RPG中少不了魔法、ACT中通常有组合连招。没诚意的厂商可以按这些惯例，依葫芦样画瓢，而比较有创意的厂商则会设计出一些新的元素让玩家们研究一番。LU对于系统的态度一般是“随遇而安”，有什么样的系统就欣然接受；CU则要变着法儿折腾，并且以发现系统的漏洞为乐事。

实例分析 灵魂深处

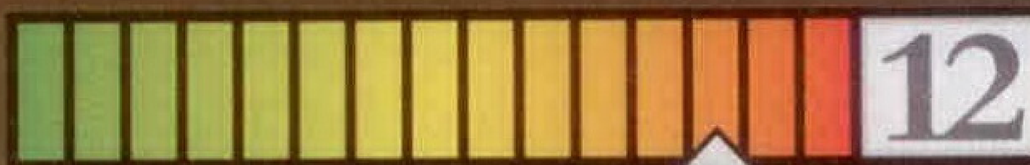


想知道系列的一贯性有多么重要？最终幻想电影版《灵魂深处》（Final Fantasy：The Spirit Within）可以充当最好的反面教材。当年SQUARE对它投入了全部的技术精锐力量，其中CG人物的精细程度即使在今天看起来也仍然令人叹为观止。在媒体的热炒和玩家、影迷的高度关注之下，《灵魂深处》几乎被所有人看好，然而最后的事实是它上映三周之后仅回收三千万美元的票房，相对于一亿五千万美元的总投资和SQUARE内部所投入的巨大人力资源来说是彻彻底底的惨败。

《灵魂深处》失败的原因是多方面的，而没有保持系列的一贯性则是其中非常重要的一点。当年有一条评论："没有陆行鸟的FF，还能叫做FF吗？"——当然，陆行鸟只是FF中的标志性要素之一，并不能说它就代表了FF的全部，不过正是这众多的标志性要素，构成了FF系列的整体世界。站在CU的角度来看，《灵魂深处》舍弃了系列中早已树立的各种理念，甚至与游戏的基本世界观也背道而驰，冠之以"最终幻想"的名字，无异于挂羊头卖狗肉。而从LU的立场上来看，初涉电影领域的SQUARE也无法熟练地驾驭影片的节奏，剧情显得老套而拖沓。仅仅靠"CG虚拟真实"这一尚存争议的手段，又怎么能博取大众的欢心呢？

反观今年的《最终幻想7·少年归来》，它采用了"后传"的形式来演绎游戏史上最经典的作品：FF7，尽管单纯从剧情上来看也乏善可陈，但仅仅是克劳德、萨菲罗斯等等"传说中的人物"露面就已经足够让fans们欢欣鼓舞。对于CU们来说，"少年归来"的象征意义（或者说纪念意义）远远大于它在艺术性方面的实际意义——而这

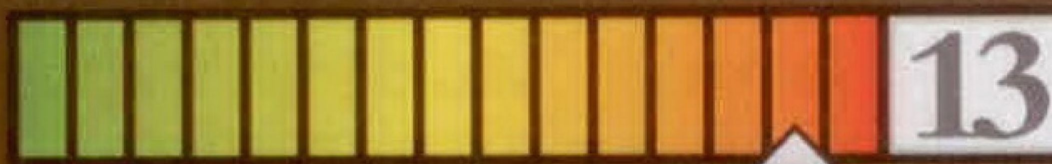
系列一贯性（CONSISTENCE）



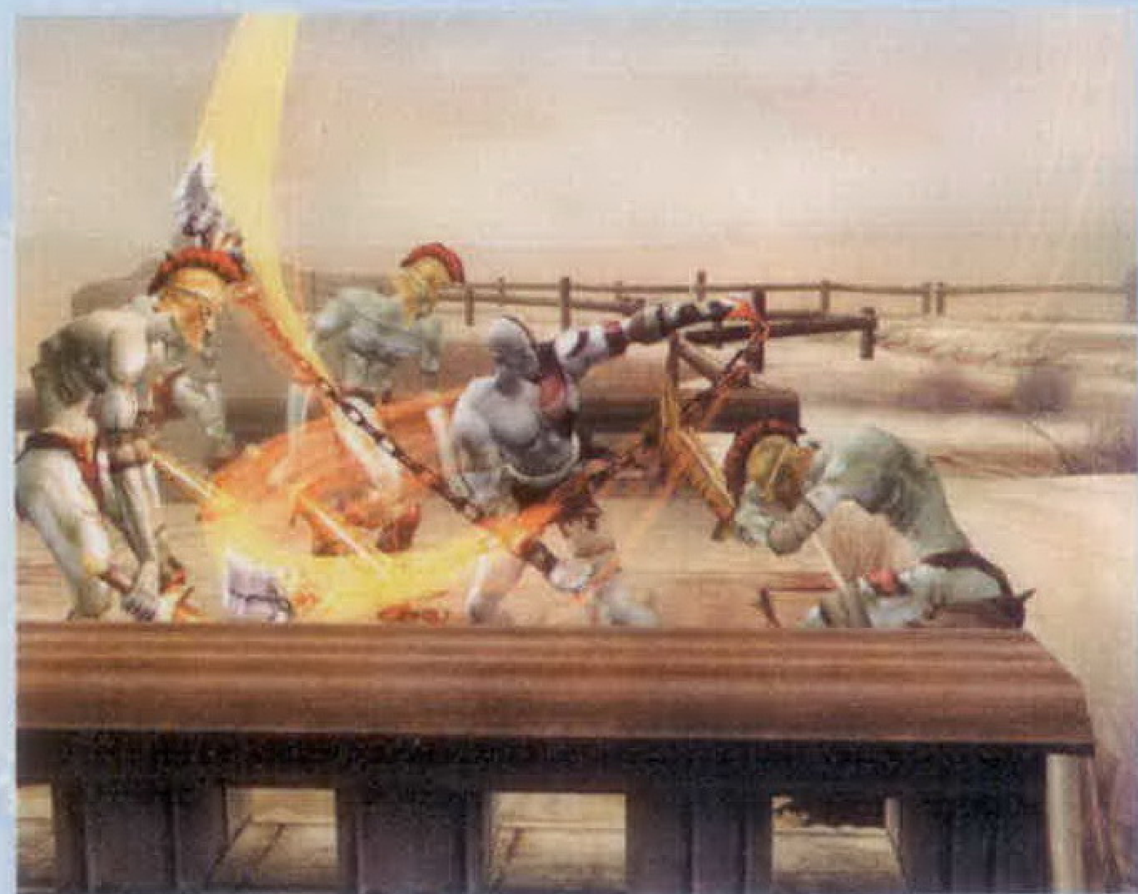
恋旧是一种生活态度。把杂志翻到"中国电玩榜"那一页，期待榜上的第三名《合金装备4》，第二名《生化危机4》，第一名《最终幻想12》——天哪，到底什么时候才是真正的"最终"啊。这样的榜单让人怀疑是否游戏标题中的序号越大就代表它越牛。

对于一个历史悠久的系列来说，总有一些东西会超越时间传承下来，玩家们找到了"美好的回忆"，厂商也乐得轻省，照原样做就行，不用花心思另起炉灶——这就是所谓的系列一贯性了。当然，这一点对于CU们意义更大，他们往往是对自己心怡的系列进行追捧，一旦有新作问世就迫不及待地购入。而LU呢？他们未必玩过前作，就算玩过也可能已经忘记了，呵呵。

难度（DIFFICULTY）



"难度"的LC指数高达13，并不意味着它对于LU来说是没有意义的东西。无论对于CU还是LU，如果一个游戏毫无难度可言，恐怕玩起来也不会有什么乐趣。一个成功的游戏，难度应该设置为让玩家感觉到挑战，但又必须能够通过努力将其征服，这样才会获得成就感。不过，在"努力"的程度上，就有文章可做了。我们平常所说的"LU向游戏"，可能只需要"一丁点儿"努力就能搞定；而"CU向"游戏当然就得花费成倍的时间和精力。另外，"中毒"程度严重的CU还可能不满足于游戏制作者提供的条件，进一步自发地为游戏加上诸多限制，例如无伤害通关、不使用道具通关等等。在LU们的眼里，这种行为可以用两个字形容：有病。



实例分析 忍

看高手玩游戏，其实也是一件很享受的事情。一般人在观看高手演示之后，可能会有两种反应：一是自己也去找来这个游戏玩一玩，二是高山仰止，看看则矣，自己动手还是算了。

《忍》就是能让人产生后一种反应的游戏。曾经有一个朋友说，SEGA出品的游戏，往往是系统并不复杂，上手很容易，但是难度很快就会陡然加大，让你Game Over成为家常便饭。这是因为以街机起家的SEGA，游戏制作理念一直以来都停留在街机的层次：上手简单，是为了吸引更多的玩家投币尝试；而难度很大，则意味着玩家每次游戏维持不了太长时间，这样才能实现利润的最大化。因此，能够精通SEGA游戏的人，一定是舍得花费时间精力（和金钱）的CU。这番话虽不全面，但也有一定的道理。《忍》之所以出名，就在于它的难度。SEGA的硬派风格在这个游戏中体现得淋漓尽致——够苛刻的跳跃，够难缠的敌人，够刺激的杀阵（当然还有够烦人的视角），如果你不下一番苦功夫去钻研练习它的话，连勉强打过几关都可能成问题。看高手玩《忍》，一抹红光在敌群之中穿梭，兔起鹘落之间血光乍现，何等的赏心悦目。然而等自己上场时，却怎么玩怎么不爽，最后只有扔掉手柄大骂"什么破游戏"了事——CU向游戏的极致，也就在于此了吧。



实例分析 战神

千万别以为"难"就是CU向，这两者之间并不能简单地画上等号。前面说过，CU应该是能够对一个游戏进行研究、并且有所心得的玩家。如果一个游戏并没有什么值得研究的内容，自然也就无法将它称之为"CU向"了。

前不久由SCE出品的《战神》就是现成的例子。这个游戏中敌人往往是成群结队出现，不管三七二十一蒙头盖脑地打过来，而且伤害力颇为可观；最终BOSS堪称无赖，经常使用全屏追踪飞行道具+防御破坏技+一击必死这样貌似无解的招式——但是，不要因此就把它当成了一个CU游戏。《战神》可以说是典型的美式动作游戏设计思路：敌人的攻击固然强悍，主角的攻防判定也同样不弱，打斗时全靠瞬间反应，看起来激烈火爆，却几乎没有什么章法可循——就好像西方电影中两人打斗，往往是你打我一拳，我踢你一腿，谁撑得更久谁就是赢家，全然不顾"战略战术"，比起讲究闪躲腾挪、拆解破返的Chinese Kongfu来，简直可以用"幼稚"来形容了。

当然，也别因为这个缘故就以为《战神》不是一个好游戏。尽管它没什么研究价值，但是足够让你玩得很爽——只是千万别把它当成"CU向"，它其实是"LU向"中的极品而已。



人设这事儿，可大可小。往小了说，它和游戏乐趣没有太大的关系，只不过让你玩游戏的时候稍微赏心悦目一些。往大了说，一个游戏给玩家留下第一印象的往往就是人设，进而成为玩家"买不买"这个游戏的决定要素之一。"超绝美型"的人设是LU们经常挂在嘴边的元素，但也别以为CU就不关心人设了，在CU眼里人设甚至和游戏的世界观、主题内涵都有莫大关系。对于人设的"CU向喜好"表现到极致，叫做COSPLAY。

实例分析 恶魔城

不知道为什么，一提到"人设"这两个字，脑子里面首先蹦出来的就是小岛文美这个名字。其实游戏界大牌的人设画师很多，以人设而知名的游戏大作也数不胜数，但《恶魔城》却足以在很多玩家心中占有一席之地。《恶魔城》系列历史悠久，虽然最初只是一个单纯的平台跳跃式动作游戏，却在发展过程中逐渐确立了自己以西欧传说为背景、着重刻画人类与吸血鬼之间的恩怨情仇、强调剧情厚重感的独特风格。《恶魔城》受到玩家们的欢迎，小岛文美的人设功不可没。她的画风华丽而细致，具有强烈的贵族风范。在她的笔下，那些具有高贵血统的主人公们的气质展露无遗。尤其是《月下夜想曲》，成为一个经典的梦幻被人们永远铭记。

不过小岛文美的人设最佳的表现形式也许只能是2D，3D化之后的《无罪的挽歌》无法将她的风格完美地展现出来。《黑暗的诅咒》即将发售，不知道又能得到什么样的评价呢？



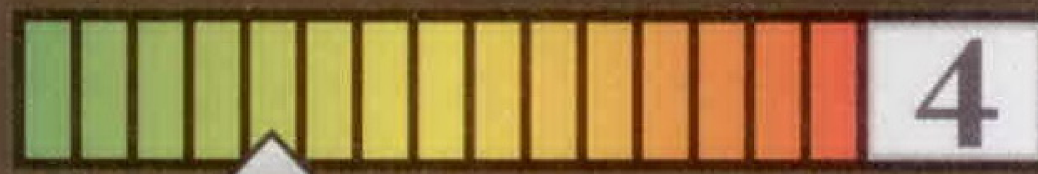
实例分析 真·三国无双

"无双"系列从二代以来，每一作中都会有四十名以上的武将登场，每个武将都有一把特殊武器(一般在其后的"猛将传"中还会再新增一把)，再加上十多种特殊道具，收集这些武器道具几乎是99%无双玩家的乐趣所在。甚至对于很多玩家来说，"全人物能力练满、全武器道具收集"达成之日，也就是此游戏光盘从PS2中取出、束之高阁之时。所以说，无双系列虽然名为"动作游戏"，但其实与一个"收集RPG"无异啊。



不过，"收集RPG"也并不是随便就可以做好的。光荣的高明之处在于利用了多年制作历史题材游戏的底蕴，将武器道具的收集过程和众多的战场事件相结合，以事件来引导玩家的收集流程，而不是简单的打打杀杀。对于三国历史感兴趣的人，可以在游戏中看到自己熟悉的单骑救主、赤壁借东风、火烧藤甲军等等事件，又同时得到了武器道具，绝无枯燥之感。原本对于动作游戏不甚感兴趣的玩家，也都因此而投身"无双大军"。

《真·三国无双4 猛将传》中没有新增的特殊武器，而是代之以"武器锻造"系统。而所谓的武器锻造，其实只不过是每打过一关之后随机得到一些属性提升道具，用于强化玩家的已有武器罢了，既无技巧性，也没有乐趣可言。如果要将这也算作是"收集"，那就是最低级的一类：让玩家重复枯燥的劳动，为了收集而收集，刻意地拉长游戏时间。因此，这一作在玩家中得到的评价也普遍不高——LU也不是那么好糊弄的，想让LU满意，同样得拿出一点诚意来才行！



玩家花钱买游戏，当然希望游戏时间能够长一些。怎样延长游戏时间？设计20个隐藏人物，100种特殊武器，300件神秘道具，全称号、全剧情、全怪物图鉴……慢慢收集去吧。别笑，很多游戏厂商确实就是这么干的，只不过在手法上有高明低劣之分。厚道者如《时之笛》，把收集和谜题结合起来，做足功夫；至于缺乏诚意的例子就更多了。其实收集也算是一个挺"CU向"的要素，还用上面的例子：想要收集《时之笛》中的所有黄金蜘蛛，绝对是一件花费时间精力的事情。不过在这个信息年代，收集就难免变得"大众化"了——找本攻略照着玩谁还不会？



俗话说"文无第一，武无第二"。不管做什么事情，总得和别人有个比较，游戏也如此。在最原始的街机上，打出最高分的玩家就可以留下自己的名字，算是刺激大家互相竞争、增加投币率的手段。到了现在，评价系统发展得更加成熟，而且往往会与隐藏要素的开启相关。一个合理、完善的评价系统不仅能够直观地反映出玩家的游戏水平，更是CU们潜心研究的动力。在这个方面，LU当然就显得比较缺乏竞争力：这毕竟不是LU们玩游戏的目的所在。

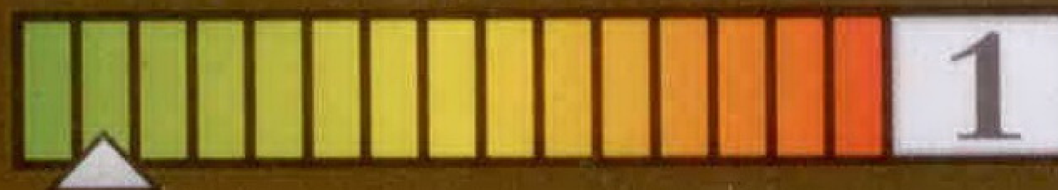
实例分析 恶魔猎人

《恶魔猎人》的评价系统非常有特色，评价指标分为损血量、过关时间、获得血之结晶数量、使用道具数量等几项，必须要让这几项的总分达到一定的标准才能获得S级评价，但是对单项分数则没有硬性规定。这样的设计使得玩家可以灵活调配自己的攻关方针，利用最适合自己的方式来获得尽量好的成绩。例如某些关卡的场景比较复杂，如果一味硬闯的话有可能失手，那么就可以选择稳扎稳打的方式将敌人逐一击破，并且尽量多拣取血之结晶。虽然时间方面可能会被扣掉一些分数，但是却能用血之结晶的得分弥补回来；有些关卡的敌人比较难缠，那么可以使用速攻的方式，避开沿途的敌人，尽量在时间这一项上获得高分，弥补其他方面的损失。在某些关卡甚至可以借助强力道具来迅速打倒敌人的"非常规方法"，只要计算精确，就能够通过另外几项的得分来顺利获取S级评价。如果你的技术够好，能够在所有项目上都拿到满分，还能得到SS级评价，获得额外奖励。这种评价系统与游戏整体结合，极大地激发了玩家们研究、挑战的兴趣，让潜心钻研的CU们能够获得加倍的乐趣，可谓是画龙点睛之笔。

不过在二代中，CAPCOM的设计理念也出现了一些偏差，所谓的"STYLISH"系统使得玩家不得不舍弃爽快的枪剑组合打法，而只能依靠程式化的招式来获得高评价。二代被视为并不成功的一作，与此也不无关系吧！



明星（STARS）



在游戏中使用明星形象一般有两种方式：其一是现实生活中的明星在游戏中“献身”，在这一方面EA是行家里手：从足球明星到著名车手，从影视红人到说唱歌王，跟批发麻袋似的“一捆一捆”上。EA从来不会在明星形象使用权方面舍不得掏钱，因为他们很清楚地知道，让这些大腕们在游戏封面上露一小脸，带来的是销量的猛增。你喜欢韦德吗？你崇拜布鲁斯南吗？你想“操纵”Redman跟人打一场拳击吗？OK，来买我的游戏吧——这就是EA的逻辑，就算你是一个“很边缘”的玩家，在偶像攻势面前也不得不乖乖掏钱。另一种方式是游戏本身造就出来的明星，关于这一点可以去向任天堂请教心得。看看马里奥大叔蹦达了多少年就知道了，打完高尔夫再打网球，开完赛车再开PARTY，弄得人们很是担心马大叔会不会过劳死。当然了，这一招也不是所有的厂商都能用的，除非你手底下也有个跟马里奥一样的名角。

对于明星，似乎也有“CU”的可能。例如有一个朋友痴迷鬼武者中的金城武，对他的生日爱好身高体重血型如数家珍……不过那好像不属于游戏的范畴了吧？

实例分析 鬼武者

在日本厂商当中，CAPCOM是倡导游戏电影化的主力之一，从《生化危机》开始就在逐步探索在游戏中使用真人演员形象的手法。而《鬼武者》系列则是CAPCOM利用明星形象提高游戏影响力相当成功的一个例子。在《鬼武者》系列中，金城武扮演的明智左马介和松田优作扮演的柳生十兵卫都是玩家们心目中几近完美的形象，作为一个游戏方面的LU来说，你可以对“一闪”系统一窍不通，但这两个武士的风采就已经足够将你吸引到电视屏幕前。尤其是CAPCOM“请来”已故影星松田优作出演，堪称神来之笔。松田优作以其在银幕上所造的硬派形象而深入人心，不但在日本国内，即使在亚洲范围内也有一定的影响力（其代表作《人证》就曾经在我国播映，并且为国人所熟悉）。以他来扮演剑术大师柳生十兵卫，让影迷们有机会再次领略这位英年早逝的明星的风采，可以说是对他的一种致敬，也是吸引更多玩家的一种成功手段。



为了扩展《鬼武者》系列在国际上的影响，CAPCOM又请到了尚·雷诺这位法国影星在《鬼武者3》中与金城武联袂出演主角，但似乎收效甚微。究其原因，一是尚·雷诺毕竟已经有些过气，也缺乏真正的号召力；二是他个人的形象与《鬼武者》系列的整体气氛也有些格格不入，难以让人产生融入感。如果CAPCOM能够招徕到曾经在《最后的武士》中成功塑造武士形象的汤姆·克鲁斯来担纲主角的话，恐怕又将是另外一种局面了……不过近况不佳的CAPCOM是否能够支付得起阿汤哥的出场费呢？

实例分析 王国之心

《王国之心》对于SQUARE的意义，用“雪中送炭”恐怕都不足以形容。因为《灵魂深处》的惨败和FF10、FF11的研发费用而导致巨额亏损的SQUARE，正是因为KH的热卖才得以缓过一口气来，说它是“挽狂澜于既倒”也不算过分。

KH的成功公式并不复杂，用加法来表示就是“SQUARE+DISNEY”。有一个笑话说某国家元首一日心血来潮要自己开车，让司机坐到后座上，结果车技不佳闯了红灯。交警将车拦下，往车里看了一眼，却不敢开罚单。交警队长问交警：为什么不开罚单？车里面坐的是什么大人物吗？交警回答说：车里面是什么大人物我不知道，但是为他开车的是国家元首。将这个笑话套用到KH上，就是“主角是谁暂且不管，但为他当配角的是米老鼠、唐老鸭、克劳德、提达斯……”

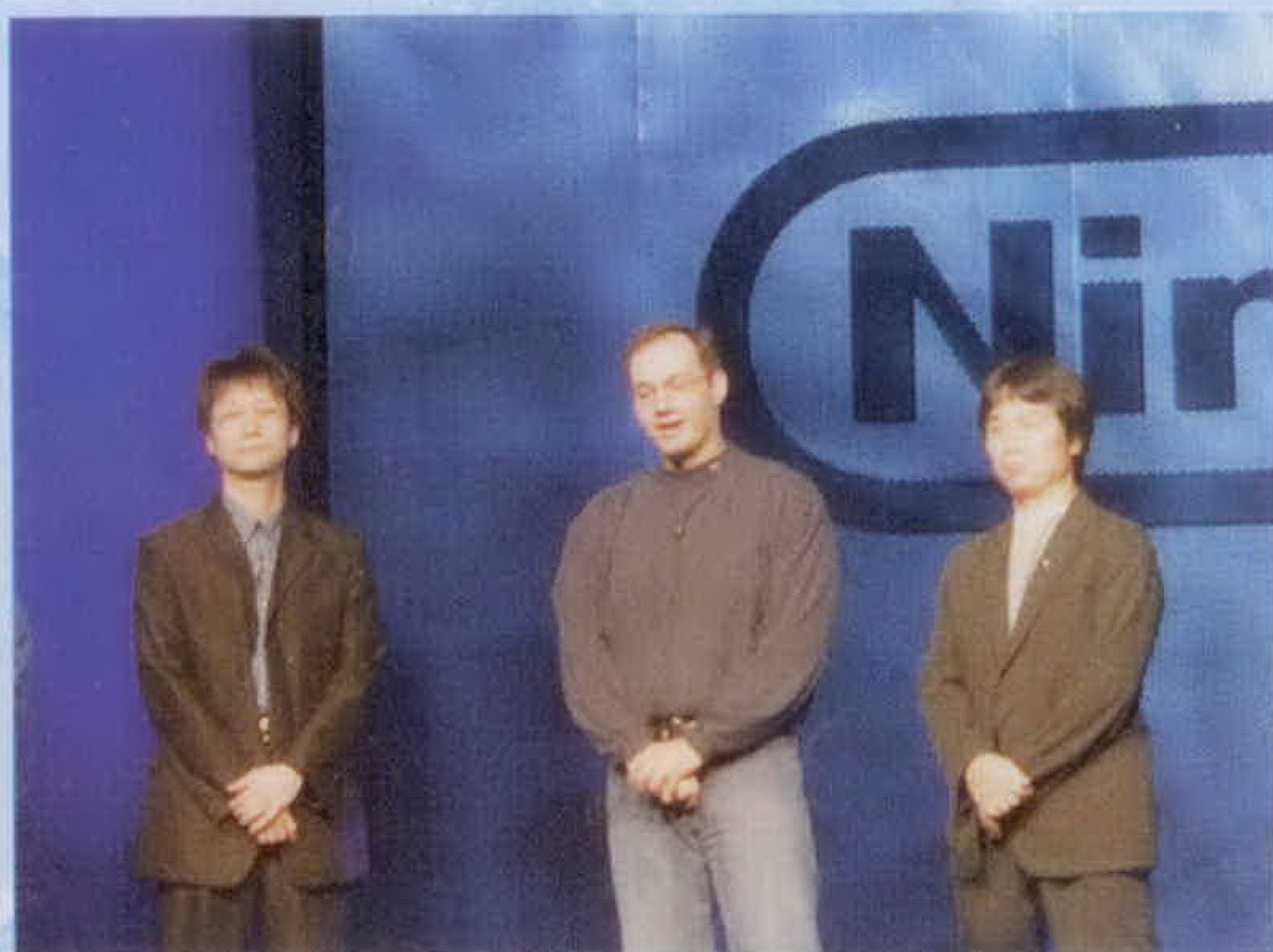


笑话只是笑话而已，但很好地反映了问题。虽然没有过正式统计，但KH的“明星阵营”大概是无人能比的。最受欢迎的动画人物和最具影响的游戏角色，众星拱月般地托起了这个游戏，再加上游戏本身确实不俗的品质，还有什么不大卖的理由呢？俗话说“外行看热闹，内行看门道”——KH就是游戏中最热闹的一道风景了。

实例分析 合金装备·双蛇

宫本茂是谁？游戏史上的传奇人物，在世界范围内都获得认可的游戏制作者，几乎掌握了任天堂游戏制作创意源泉的人。小岛秀夫是谁？KONAMI的头牌，《合金装备》系列的灵魂，当传出他不再负责MGS4开发工作的消息之后引起了巨大的震动，以至于他不得不亲自出来辟谣。把这两位制作人称为“王牌”，是绝对不为过的。NGC平台上的《合金装备·双蛇》虽然只是一个复刻作品，却网罗了这两位巨头，再加上“硅骑士”制作组（代表作《永恒黑暗》），所谓“龙、蛇、骑”的组合实在是来势汹汹，堪称近年游戏作品中大打“制作人牌”的一个典型例子。MGS系列本来就有在宣传片中玩噱头的传统，《双蛇》这一次更加抓住这个豪华阵容玩够花样，让人以为它是实心实意为NGC捧场。不过在宣传攻势的背后，玩家们所发现的事实是这部作品无论与宫本茂和小岛秀夫都没有太大的关系，这两人只不过是分别代表任天堂和KONAMI出来撑撑场面而已。希望越大，失望越大。《双蛇》的口碑不佳，与这前后的反差也有莫大关系吧。

但不管怎么说，“宫本茂+小岛秀夫”这块招牌还是起到了一定的效果，至少吸引了不少的眼球吧！如果不是这样一个噱头的话，既非新作、又是出在NGC这台弱势主机上，《双蛇》的销量恐怕更加不乐观呢……



制作人（PRODUCER）



一般人选择电影主要看主角，比如刘德华李连杰朱丽叶罗伯兹莱昂纳多迪卡普里奥。对电影稍微有些研究的人则喜欢挑一挑导演，比如王家卫杜琪峰昆汀塔伦蒂诺史蒂芬斯皮尔博格。演员的可塑性很强，他主演的上一部片子你很喜欢，下一部片子则未必对你的胃口；而导演则一般有固定的风格，很少变来变去——游戏同理。别看都叫“恶魔猎人”，不是神谷英树做出来的那就不一个味儿；松野泰己跳了槽，《皇家骑士团》就一蹶不振。这样的例子不胜枚举，不过似乎与LU关系不大。“稻船敬二是什么东西？能吃吗？”一般情况下，这是你跟一个LU探讨制作人问题时能得到的标准答复。

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之骨女的执念

骨女 ほねおんな

顾名思义，就是完全的一副骷髅模样的骨架女妖，但平时她都是以人皮伪装自己的真面目，尽管其也收录并位列于鸟山石燕大师《今昔画图续百鬼》中之卷的“晦”，但真正关于这位女鬼的传说其实还是源自于我们中国明朝时期。比如《聊斋志异》中最经典的画皮其实就是关于骨女形象的一种描述；与我国的《牡丹灯记》类似的是在日本民间同期也有《怪谈牡丹灯笼》这样的故事流传着，并且在当时以牡丹灯笼为题材的类似故事都是不谋而合地在各地出现，版本也很多，大致上都是讲死去的痴情女鬼提着牡丹灯笼回去与自己生前的恋人相会，比较有名的相关文字记载还有《伽婢子》、《剪灯新话》等等，以至于人们甚至都一度认为骨女是真实存在的。

在大多数关于骨女的故事中其都是那些在生前总是被人特别是权势者所欺负和侮辱的平民女子，因被迫害或是不堪其辱最后带着极大的怨念含恨而死，并化为了厉鬼骨女，而且还是只有一堆白骨的骷髅。在恨的执念的作祟下，骨女为了回去报仇，就会想办法用人皮来乔装打扮，使自己看上去还是有着几分姿色的妙龄女子，然后再去色诱生前的仇人以及一些品行不正的男子，最后再杀之。尽管骨女的杀气和怨念很重，但也不能将其归为绝对的恶鬼，因为只有面对那些恶人或做过亏心事的人，骨女们才会凶残地去加害或报复，而对于真正善良的人，她们是不会无端去伤害的。甚至于骨女对于自己身前真心所爱且最后没能在一起的人，反而还会因为爱的执念回去继续那段未了情或是去完成某个未解的心愿。在感情的催化下，其能够让自己的爱人看到其本身生前的容貌而不是一堆白骨，甚至还能依靠这份痴情而与爱人真实地生活着，因为这份痴情是唯一支撑她们能够如同正常女人一样与自己爱人相伴在一起的动力，而爱人显然也更不知道其已是女妖，但是在周围人的眼里看来，与之缠绵和依偎的却是一副让人毛骨悚然的腐朽骨骸……



其实对于战国时代的日本，因为各种原因而造就出的骨女也不少，除了权势的欺压外，爱人的背信弃义或是另结新欢也成为让这个时期那些命运悲苦的女子们带着怨念和遗憾离开人世，久久难以散去的怨魂再带着某种执着返回那早已腐朽得只剩下骨骸的身躯。在《百鬼夜行抄》中就有一段同样经典的关于这个时代的两位骨女的故事。在乡下有着相邻的两人家，两位女子泣不成声地与他们即将出远门的丈夫道别，一家是将要暂离这个小地方到远处的大都会做生意挣钱的商人，另一家则是整装待发即将出去闯荡想要获得功名的武士，其实两位妻子都知道，丈夫这一出去，不仅是很久都将难以再见，而且他们甚至可能永远都不会回来了。而两位丈夫心里也更是清楚，此行不但艰辛和凶险，而且就算自己将来功成名就了，是否还会记得远在乡下的这眼前的糟糠之妻呢，连他们自己也没有信心。丈夫走之后，两位相互间本不怎么熟悉的女子天天守候在门外，盼能见着夫君归来，因为同样的心愿和心情，她们熟识了，并时常交流着，特别是相互倾诉了那最不愿说出但却真实可能的真实看法，即两人的丈夫都不会回来了。随着这个时代战乱和饥荒的日益严重，她们不仅日夜难免地担心远在他乡的丈夫的安危，而且也担心自己将来的生活将如何维持，如何撑下丈夫离开后所留下的这个家。渐渐地，她们消瘦了，不仅是由于生活所致，而更是由于心灵上的憔悴和无助。最初的一段时间，还能偶尔地收到丈夫从远方捎来的信，渐渐地，随着时间地流逝和整个天下局面的混乱，最后两位女子都完全没有了夫君的任何消息，从此她们再也不思茶饭，变得更加憔悴，原本的美貌都因为日渐消瘦仅剩有皮包骨的身体而荡然无存……，又渐渐地，她们开始有了新的看法，是继续留在这里被动地苦等着也许再也不会回来的丈夫，还是主动地也出远门去寻找呢，于是，商人的妻子决定留下来继续在家中等待丈夫的归来，而武士的妻子选择冒险远出去寻觅丈夫的踪迹，就这样在这个新的信念的坚持下，两人一个继续残守空房，一个则开始游荡于荒野。





时间又过去了十年，商人衣锦还乡，且已腰缠万贯，但早在九年前他还讨得某官宦人家的千金作为妻子，并一度忘却了自己在远方还有位天天盼着自己归来的爱妻，因为在享受了多年的奢靡生活后，他良心突然发现让自己想起了早年曾共度患难过的乡下的妻子，现在才意识到与娇贵蛮横的千金相比，还是糟糠之妻更为珍贵，所以才决定回来。当他回到那破烂不堪的旧居，这里的狼藉和荒破已是他这个习惯豪宅的大户人家所不能想象的了，再看着那苦等着自己的瘦弱无比似乎只剩下一层皮囊但依然风韵尤存的妻子，自责与感动让眼泪夺眶而出，拥上前去紧紧地与其抱在一起，依偎并倾吐着多年未见的心声。但商人所带回来的随从以及周围的邻居们都对此大为不解，为何他会热泪盈眶地搂着这多年无人居住的死屋中的一堆白骨缠绵呢，在旁人眼里，那已是外形狰狞的妖怪骨女。殊不知，在这十年贫困潦倒的煎熬中，妻子早已成为因饥饿而死的亡魂，但在等待丈夫归来的执念的支撑下，她作为骨女而继续存在着……

另一方面，当年那位武士已成为某大名手下的得宠家臣，并且自己也取得了功名并统领着千军万马，他虽未再娶新妻，但平时也少不了与庸脂俗粉们的逢场作戏，而此时他的身边又多了一位新带来的娇艳女子作伴，虽然很瘦弱，但却与自己早已抛在脑后的远方的妻子容貌那么地相似，顿时自责、愧疚与真情同时涌上，他敢肯定这就是自己的糟糠之妻，往昔的感情被唤醒，二人也紧紧地相拥并倾诉着彼此多年来各自的艰辛。但他手下的武士们都感到诧异和惊恐，虽然早已习惯战场上尸横遍野的情形，但看着将军楼着一堆枯骨幸福地缠绵，总是觉得那么的毛骨悚然，而且那堆枯骨在他们看来是那么的眼熟和杀意浓浓。也殊不知，那位远出寻夫的妻子，却在途中遭遇了战乱，并被十多个蛮横的武士们轮番强暴最后惨死荒野，因为暴亡的怨念以及对于丈夫的想念，她也成为了骨女，为了复仇和寻夫而来到了这里，很幸运地找到了多年不见的丈夫，也更碰巧的是丈夫手下的那帮武士也正是她要追杀的仇人……

最后，不同的故事两个命运相似的女人所化的骨女找到了丈夫，完成了心愿，最后相同的是在两位丈夫在醒来之时，均发现自己的妻子不见踪影，而身边却多了一堆冷冰冰的骨骸……



□文/逆转ACE：nakazawa　责/北斗

剧本评析专栏

人生活剧

纯粹

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜

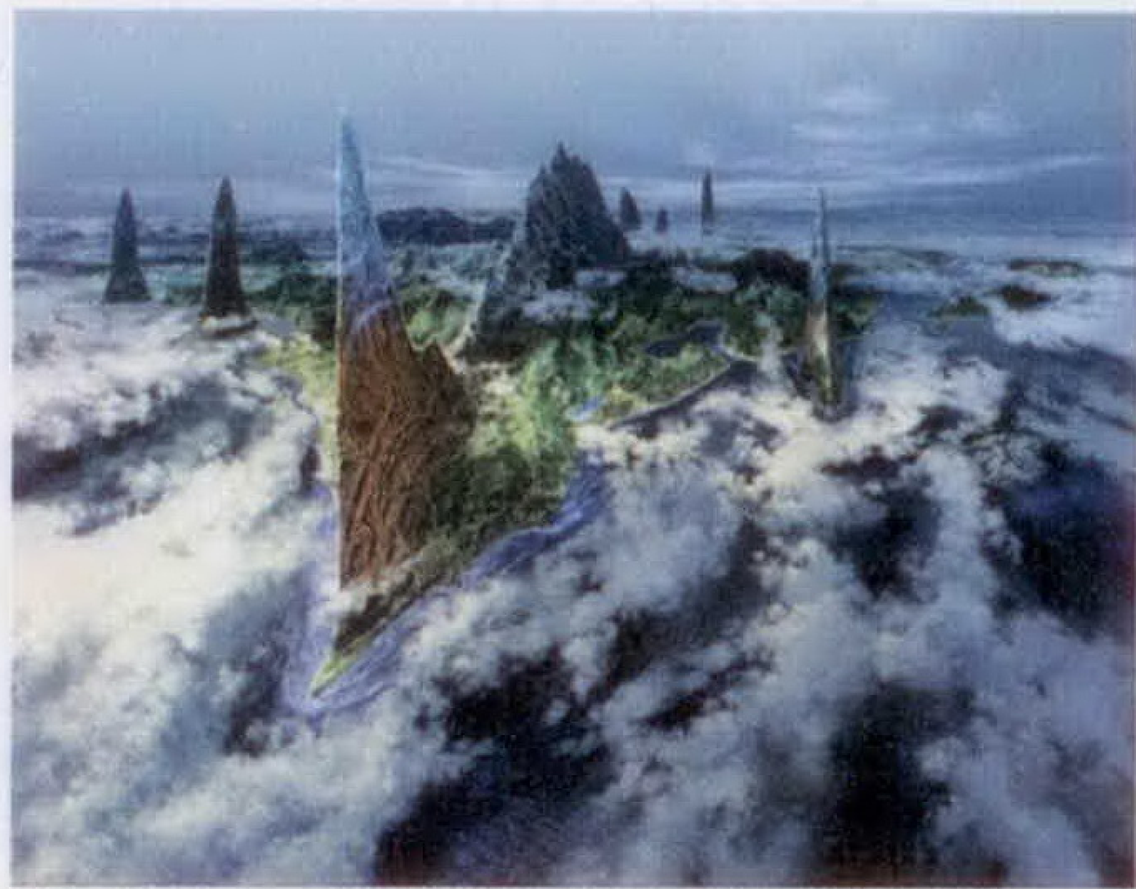


这是一个由容量和技术拼贴而成的剧情游戏时代，在经历了太多眼花缭乱的过往之后，我们是否已经遗忘了游戏诞生的初衷呢？

你知道，如果一对儿本没有血缘关系的兄妹在共同经历了一段风风雨雨之后，彼此相爱了，那么这种感情肯定纯洁得像瓶蒸馏水——它并非出于无聊或寂寞，而是因为长时间以来心灵上的契合。若是非要给这样的爱情赋予一个名称的话，我们就叫它"蓝色生死恋"……哦，抱歉，今天要说的并不是这部家喻户晓的韩国肥皂剧，让我们把目光转回游戏领域，来看看NAMCO的Tales系列新作"悠远传说"。

那一叶摇摇摆摆的扁舟，在乖戾而狂暴的大海上显得渺小而微不足道。站在船头的少年有着坚毅的表情，他注视着荒凉的海面，期望能够找到一处能够停靠的港湾；原本躲在船舱中的少女因为担心少年的安全，此刻也奋不顾身地冲进了暴风雨中。因为海水的刺激，她倒了下来……一如以往的传说系列，本作的开篇依然十分优秀。它单纯、质朴、自然、不故作深奥，而且就像个神奇的魔术师一样，总会在不经意间便放出一个小小的悬念，从而让玩家们对接下来的剧情充满了热情与好奇。

当主人公塞内路作为一名兄长的时候，他的行为像极了十八世纪的文艺作品中那些饱含布尔乔亚感情的贵族青年。出于对妹妹夏丽安全的考虑，他小心而谨慎，有时甚至还显得略微有些神经质。我们看到，当还是陌生人的威路问起夏丽身体状况的时候，塞内路的回答也是惜字如金，但凡不用多说的地方一概用沉默来替代，生怕透露出妹妹任何的秘密。玩到这里的时候，我正好刚刚看完"最终幻想7：少年归来"，当时就觉得塞内路跟影片前期的克劳德在性格上简直是太像了：他们有着一模一样的茫然、一模一样的敏感、一模一样的沉默……不过话又说回来，塞内路至少有一点要比克劳德强得多——至少，他能够为了自己所爱的人勇敢地战斗。



关于夏丽被山贼劫走的这个情节，我想绝大部分的玩家都不会感到意外。毕竟，类似的搞法在玩家们眼中早已没有任何技术含量了。一般来讲，每当剧情推进遇见瓶颈之时，剧设人员便往往会将游戏中的女性角色搬来救急。她们或是向英俊的男主人公告白，或是被凶猛的魔物掳去做人质。当然，这种现象从表面来看不过是一种缺乏创新动力的表现，只要一切还在玩家们能够忍耐的范围内的话，这似乎也并不是一个多么严重的问题。你瞅人家碧奇公主，在马里奥的世界里都让库巴绑架了二十年，可玩家们不照样乐此不疲吗？然而，真正令人担忧的是，如果听任这样的搞法继续泛滥下去的话，那么就势必会触发游戏剧本创作的多米诺骨牌效应，从而导致剧设人员在创作方面产生路径依赖，并最终使其创作灵感遭遇严重固化。

不过幸好，游戏并没有沿着传统的英雄救美模式一路走下去。玩家们在路过了一个极其平庸的序幕之后，突然就发觉整个剧情开始变得色彩斑斓起来。塞内路一干人马在游戏开篇后不久便遭遇了夏丽第二次被掳事件——如上文中所说，女性角色被敌人捉走原本是玩家们司空见惯的常事；然而在被救出之后，还没来得及跟男主人公来个拥抱什么的就又被马不停蹄地再次抓走，这就的确出乎了许多玩家们的意料。是的，不管是有意还是无意，在一个剧情类游戏中，只要已经出现了一段平庸而老套的情节，那么接下来，用悬念为玩家制造出心理正向落差便是制作方所应当努力的目标。让我这个传说fan感到欣慰的是，本作的创作人员很清楚地认识到了这一点，他们干得不错。

接下来的故事更是给了我们一个惊喜，随着情节的逐渐深入发展，我们不难发现，本作的剧情框架已经基本脱离了以往幻想类游戏所惯用的"假大空"叙事语境——没有假得让人发指的史诗背景，没有甜得让人发腻的海誓山盟，没有深得让人发疯的哲学道理。总之，一切都在一种简约的气氛中不紧不慢地进行着——注意，是简约而不是简单，一如美术大师的人物速写作品，虽然只有寥寥数笔，但却足以达到传神的效果。而且，因为没有了厚重的色彩堆砌，反而会带给欣赏者一种清新舒服的感觉。本作为玩家们带来的，就是这样的一种游戏体味。虽然游戏所要表现的本质是十分厚重的，然而它所采用的表达方式却很轻松，从而让玩家能够自然而然地融入游戏的剧情中，而不会有任何压抑或做作的感觉。像这样干净到"纯粹"的游戏体验，在现今的剧情类游戏中，已经很是难得一见了。

不得不提的是游戏中结局的设置方式，剧设人员在这个问题上只是稍微耍了一点小花招，便让作品看上去更加地与众不同起来。我想，当看到瓦茨拉夫王子被主人公一行击败，沧我炮毁灭世界的行为被成功阻止的这一幕时，大部分的玩家已经做好了看片尾CG的准备，也许还会有人暗自抱怨游戏的流程太短之类的云云。然而出乎大家意料的是，画面一转，游戏竟又从另一处平静的场景中继续了下去。这样的情节设定方式，很容易让玩家们产生一种"买一送一"赚到了的感觉，从而以更加饱满的热情将游戏继续进行下去。而在游戏真正的结尾，剧设人员还是不能免俗地煽了一把情，让一对有情人终成了眷属，这也算是朝着幻想类游戏的一般传统回归了一下吧。

正如我在本文伊始所说的那样，在本作中，塞内路与夏丽的"兄妹"之爱在剧情中占据了很大的篇幅。尤其是在游戏的后半程中，它几乎成为了推动剧情发展最为关键性的因素。由于笔者自幼便接受主流教育，再加之几个朋友身体力行的反面教育，因而起初对这样的设定感到有些不满。不过随着创作人员不断对这个要素进行渲染与深化，我竟也开始慢慢地欣赏起了这段恋情。而且，当我看到两人在大海中合泳的这一幕时，心中在升起了一股汹涌温情的同时，竟然也萌发了待游戏通关后，要去看一把韩国肥皂剧这样的想法……忘了是谁说的了——这是个疯狂的世界，但能成为其中的一员，我很自豪。

除去塞内路与夏丽之外，游戏中其他人物之间的关系则被处理得十分单纯。原本很是错综复杂的人物关系（如不肯相认的父女，慢慢倾慕起塞内路的暗恋者，动机不太纯的小寻宝猎人等等），竟被制作人员以一种轻松的笔触处理得灵动自然、妙趣横生，这实在不得不叫人佩服。

我喜欢游戏中不时闪现出的小聪明与小幽默，比如说费罗蒙歌唱团的恶搞出场，再比如主人公一行乘潜水艇来到雪花遗迹深处时的遭遇，等等等等。这些小乐趣把游戏整体维持在轻松的环境中。

在看完了整个剧情后，我们完全可以这样说，悠远传说是剧情类游戏向原点、向本质回归的一部作品。在游戏的过程中我们毋需太多的思考，也不会为了某些深奥的情节而感到头疼。在完全轻松的心态下，不用想太多，只需要在该哭的时候哭，在该笑的时候笑。

是啊，在这个用技术代替感情的时代里，我们有多久没有在游戏中体味到这样的感觉了？

强大的表现力可以使人们对角色的记忆变得鲜明，但表现力匮乏时代作品中的角色却不一定被人们所遗忘。如同文字中的形象容易被千古传颂一样，精妙的刻画加上思维中的想象与演绎，足可以产生令人永难忘怀的感动。

游戏中的经典形象是历经长久岁月也不会褪色的。能够欣赏一位悲剧中的英雄，在复杂的情节冲突中将生命的璀璨纵情演绎，面前是老式的黑白电影还是中古的FC主机，都已经不再重要了。

□文/ZHE

角色 Character

《重装机兵》中的悲情英雄

很多80年代出生的玩家都记得一部FC游戏——《MATEL MAX》(译名《重装机兵》、《机甲战士》等，简称《MM》)。它发售于1991年，在中国影响广泛，与传说中的学习机一起陪伴我们渡过了无忧无虑的美好童年。这款游戏的汉化水平较高，突破了语言的屏障，让中国玩家们第一次较为完整地领略了RPG游戏的风采。《MM》在中国的口碑很好不仅仅因为它有汉化版，它本身素质极高，几乎吃透FC机能的画面，超高的自由度，令人心潮澎湃的音乐，大量有趣的非流程必备道具等等。作品中角色的刻画更是入木三分，明奇博士的疯狂、老爸的顽固等等，通过生动有趣的对白，表现得十分鲜活，这一切使得至今仍有许多人将其奉为神作。





←↑这些图片来自SFC的复刻版《重装机兵·回归》。红狼这个经典角色的表演在这一作中完美再现，唤起了许多人的回忆。

热爱《MM》的人绝对不会忘记一个红发飘飘的背影，他就是我们今天要讲的，也是这款游戏唯一的“悲情英雄”——红狼。他的名字叫狼，是因为拥有一头醒目的红发和一辆被怪物和通缉犯的鲜血染红的战车，他被人们敬畏地称为红狼。

FC的机能有限，但数量可怜的色块堆砌出的角色反而给了玩家们遐想的空间，红狼到底长得怎么样？根据日本官方的说法，红狼是35岁左右的中年男子，但是女玩家们更喜欢把他形容成25岁的帅哥。设定上的模糊，让角色罩上了一层神秘感，引诱人们去想象。事实上，这正是厂商的制作意向，强大的实力，冷傲的性格，无人知晓的过去，以及一头红发，这就是我们在游戏中看到的红狼。他全身被神秘感所包裹着，让人们既难以靠近，又被他深深吸引。



红狼的故事与剧情主线其实毫无关联。《MM》讲述的是一个少年干掉诺亚电脑拯救世界的过程，红狼无论生死，都不能阻止主角们前进的步伐。而事实上，他也不会去阻止。主角的旅行目标是成为一名超级勇士，而红狼旅行的目的是为了找到自己心爱的人，动机不同，他们只能是两个陌路人。我们不难看出，在红狼这个角色身上，制作人是下了一番功夫的。他之所以设计这样一个角色，其实是试图借助这种故事背景诠释自己心中的英雄形象，引起观者的共鸣。于是在游戏中，我们只能看着红狼把敌人杀死，或者看着敌人把红狼杀死，既不能控制他，也不能阻止他，这样的手法非常电影化。“主角只能旁观”在早年的游戏里极为少见，但也正因为是那个时代的作品，才更令制作人把握表现力的功底尽显无遗。

红狼出现的桥段只有三个，都是“即时演算动画”。第一个是他去挖战车顺便救了主角，然后觉得找到的战车“忒破”就很不屑地走了。可以轻易看出，制作人的意图在于展现红狼强大的实力和冷傲的性格，在游戏初期碰到这个一炮一两百的狠角，再与自己这个多碰见几头仿生蜗牛就可能血溅当场的菜鸟联想起来，确实会羡慕起他强大的实力，乃至于崇拜他，幻想以后打到什么地方他会再来帮忙，到时候还是他打怪我拿经验，快哉！

第二个桥段是他在酒吧里教训了主角三人。这里的性格表现乍看起来有些重复，但其实，这个情节的用意在于加深红狼给观者的印象：形象已经在前面树立了，现在就要让你牢记他。看看这个人高大的背影，踏在这个人走过的道路上，你会想，总有一天要打败这个伟大的英雄，总有一天。

第三个桥段长达两分钟，红狼为了猎杀一个名叫戈麦斯的通缉犯，来到他藏匿的地方，可戈麦斯让一个女人伪装成红狼一直在苦苦寻找的爱人尼娜，将他引下战车，然后无耻地用战车攻击红狼。人的身躯又怎能抵挡冰冷无情的钢铁？无敌的红狼终于倒下了，在生命弥留之际，红狼看到来晚一步的主角一行，并留下了自己的遗言，然后他的身体开始变得若隐若现，最后消失。

那个叫做尼娜的女人，随着流程的发展中我们会遇到，如果你开着红狼留下的红色战车去见她，她会痛哭着跑进沙漠，当我们追上去的时候，她也会像红狼离去时一样消失。

伴随的尼娜的自杀，红狼的传说真正结束了，在之后的游戏过程中，我们再也不能见到这位有着强大实力和冷傲性格的英雄，无论再怎样努力去超越他，也是徒劳无功。

红狼的故事无疑是个悲剧。悲剧表现的是一种顺应与了解中的超越，以及对无法超越的事物的一种抗争。外界把苦难强加于角色身上，角色则用它的悲剧性格将情节完成。我们作为观者无法反抗，只能去从残酷的遗憾中获得感悟。鲁迅先生在《再论雷峰塔的倒掉》一文中指出：“悲剧将人生的最有价值的东西毁灭给人看”，那么什么是红狼最有价值的东西呢？我们来看看他作古前留下的话：“以后的世界是你们年轻人的了。这辆战车就留给你们吧。如果哪一天你们碰到一个叫尼娜的女子，就告诉她，红狼一直在想她，希望下辈子能够跟她一起过快乐平凡的生活。”红狼冷傲但不冷酷，他也有自己最爱的人，对于他来说，对这个尼娜真挚的爱就是自己人生最有价值的东西，当他的生命消逝时，再次找回爱人的夙愿就此破灭，自己的一切情感归于尘土，别人维系在他身上的情感也随着自己的死失去了依托，最终导致同样深爱着红狼的尼娜在得到他的噩耗时自杀殉情。

在《MM》的世界里，死亡的概念也许是最淡薄的。每个玩家都知道，干掉怪物和通缉犯的过程并没有什么“正义”的冠冕堂皇，仅仅是为了拿经验和金钱，这在RPG中也是常见的。自己的同伴在战斗中被打仆后，我们还可以去找明齐博士复活，连一个子都不用掏，但是红狼和他的爱人死去后居然连身体也消失了，这应该是《MM》中第一次直接的死亡描写。第一次就是一位英雄人物，带给我们强烈的震撼，一种无能为力的痛苦。

前些日子笔者去重温了经典电影中的经典——《勇敢的心》，梅尔吉普森用精湛的演技很好地诠释了“悲情英雄”这一形象，苏格兰英雄威廉死前虽高呼自由，但最后想起的还是自己的爱人——他与红狼如此相似。也许悲情英雄们的共同之处与带给我们的感受正在于此：一个人死了不一定能称为悲剧，一个有感情的人死了也不一定能叫做悲情，只有当自己一直崇拜景仰的英雄伴随着凄美动人的爱情一同消逝，我们才能感受到最强烈的震撼。



在古希腊文化中，传递着这样一种观念：悲剧是神圣的，只有英雄，才配得上悲剧。

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】在经过一系列的市场调查之后，索尼终于拿出了一份颠覆任天堂传统商品流通体制的新商品流通方案。

第三章 艰苦的创业之旅 新体制带来的变化

1994年春天，SCE把主要的第三方软件厂商和零售业者代表召集到了静冈县，召开了一个关于PS产品流通的座谈会。会议过程中SCE带与会代表参观了当地的CD-ROM工厂，以此让大家体会当时还算新鲜玩意的CD-ROM的快速的制造过程，以让其认识到市场周转的新可能。之后的会议中SCE拿出大量时间灌输了今后游戏市场将要采用的新型流通形态，这样一个概念，与会各代表纷纷地拿起笔认真记录。当时与会的所有厂家都对这种高效的新流通方式表示了浓厚的兴趣，从哲学角度上来说，人们在厌倦一种形式的时候往往容易听信一种新形式。后来正是因为有了这些厂商的鼎力支持，SCE的这个政策才得以实施并创造了优秀的成绩。

第四章 PS帝国的正式建立 PS的最终定型

在开始新的一章前再说一点关于久多良木的小事。其实现在对于全世界的青少年而言,PLAYSTATION几乎已经成为了游戏的代名词，尤其是在欧洲。这个单语象征着时尚和新潮,但您知道吗,在PS即将诞生之时这个名字却遭到了质疑。这是1994年初夏的事,久多良木健提交“PLAYSTATION”作为正式商品名称时，索尼集团一些高层对此颇有意见。因为PLAYSTATION的日语简化单语为プレステ(Puresute)，而尾音节ステ(Sute)和日文中“舍てる”(丢弃、舍弃)这个词的发音完全一样，所以有一些年龄比较大，求好口彩的高层就认为这个名称不吉利。当时SCE经营层甚至还关于名称取舍问题展开了激烈讨论，久多良木这时又开始犯轴脾气，坚持认为“PLAYSTATION”完全概括了“专门玩游戏的电脑娱乐工作站”的含义，最终在几名重臣的支持下，这个名称被保留了下来。



当时PS的硬件规格从设计到最终制作完成定型用了一年半的时间，这还不算什么，主机的外形设计却也历时了将近一年。当时的设计师后藤祯佑在后来很多场合都说PS是他在索尼20多年工作生涯中最艰苦的一次创作。非常多的人为了主机外形设计和整体色调争执不休。当时据他自己说，索尼日本本社希望外壳色调采用日本人喜好的银白色，而索尼的美国分公司则坚持强调黑色和紫色深受西方人青睐，结果PS的外壳就采用了最大众化的淡灰色调。

后藤先生以洗练质朴的扁平长方形设计以充分体现主机的时尚气质,而圆形的开盖舱又明显地告诉用户主机使用的是全新的CD-ROM软件媒介。不过当时PS的手柄设计却造成了不小风波，当时情况非常紧张，几乎造成了SCE和索尼产品流通管理部门的全面开战。其原因是流通管理部门认为新手柄的时尚造型设计，会让过去习惯任天堂设计风格的消费者感到非常不习惯，他们的主要意见是改掉下方两个突出握把的弧形设计。而SCE却认为PS原本就是充满对抗意识的全新商品，根本没有必要去与竞争对手相靠拢。双方各执一词,相持不下。甚至到了临近PS正式投产前夕，双方关于手柄设计的僵持依然愈演愈烈,以致于闹得大贺典雄不得不亲自出面裁决。在为此专门召开的经营会议上，大贺典雄使用后藤祯佑设计的手柄试玩了半小时PS游戏，随即他放下手柄，郑重其事地对所有人说道：“我认为，这个设计相当不错，我决定正式采用这个设计为PS的最终设计。这是社长的最终决断！”就这样，这场惊动当时SONY集团内部的大争斗终于在大贺的超群决断力和果敢决绝之下，有了一个最终的结果。



↑当初PS的手柄设计曾引发一阵争论，但看看这个新概念的手柄设计，岂不是要比PS前卫得多？足见索尼的创新精神。

第四章 PS帝国的正式建立 PS计划，始动！

1994年12月3日，SCE上下期待已久的一天来到了，PS上市了。首发价格为39800日元，，最初的出货量为10万台。据佐伯雅司事后说，他当时心情非常忐忑。于是一大早上他就只身来到了位于闹市区的一家游戏小卖店。不过专卖店门口一个人影都没有，虽说之前考虑了种种可能出现的状况，但眼前这一切对佐伯来说确实是个非常大的打击。但马上他就发现商店旁的小巷上围着很多人，原来那里是卖店为了今天特意安排的PS销售专柜，整条小巷早已被排队购买者挤了个水泄不通。佐伯雅司后来又前往秋叶原电器街，迎面正遇见久多良木健，他笑的非常开心。原来这里的很多家卖店的销售也非常好。后来他回忆到一个段子，两人看见一个中学生模样的男孩抱着PS的包装盒走来，佐伯想上去询问他购入主机的动机。谁知刚走近，那男孩却警惕地瞪了两人一眼，加快脚步飞奔而去。佐伯想起了去年DQV发售时秋叶原曾发生多起无业游民抢劫玩家购买的游戏的恶性事件，他每次说起这个段子都忍不住要哈哈大笑，“看来那个孩子是把我当成心怀歹意的坏人了！”

中午在秋叶原万世烧肉的工作餐上，在佐伯雅司伙同全体员工的集体敲诈之下，久多良木健不得不自掏腰包给全体员工点了最贵的牛排餐提前庆祝PS的成功。那一天，久多良木脸上的笑容就从来没消失过，当然所有参与PS整个运作过程的其他员工们也都沉浸在喜悦中。

PS主机首批出货10万台，《山脊赛车》却卖了15万份，NAMCO现在才终于能确信自己的冒险抉择并没有失误.中村雅哉社长特意设家宴款待所有从事与PS相关事业的员工。而SONY这边的情况也是一样好,当天下午，大贺典雄还在办公室里等待着PS销售的反馈报告时，他的夫人突然打来电话，说外孙今天出门购买PS空手而归，要求大贺赶紧弄一台送给外孙作圣诞礼物。爽快的大贺典雄按捺不住心中的高兴，大笑着回答：“没问题！请包在我身上。”他已经无须再等待部下的什么报告，他的外孙已经给了他一份最让人满意的市场报告。

□责编/无无

米花通信

现在的游戏越来越复杂，其中必然不会只包含单一的乐趣，而是由多元化的要素综合构成的。不过如果某些部分的光彩盖过了作为主体的要素，那么这款游戏算不算是失误呢？本期“米花”，我们就来说说有着类似问题的游戏作品。

Vol.21 主持:小沛

《死或生4》很快就要发售了，小沛冒昧地问一句：“哪位买这款游戏为的就是要好好修炼格斗技巧的？”恐怕绝大多数喜欢这一系列的玩家，都是因为其中的美女才来捧场的。其他还有一些类似的游戏，虽然主旨是格斗或者完成任务，但由于其中某些要素的吸引力远远超过了游戏的主体，而成为了一大亮点。或许，这种事情是游戏厂商们意料之外的事，但谁又知道他们是不是“醉翁之意不在酒”呢？



米花通信 醉翁之意不在酒





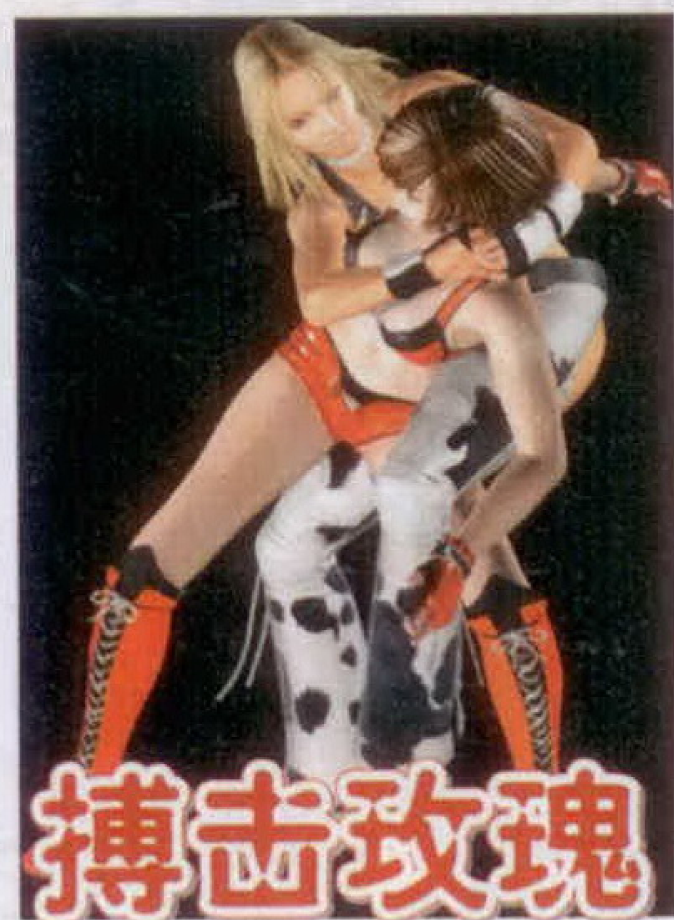
死或生系列

当年《死或生》1代推出的时候着实引起了不小的轰动，相比当时的《VF》这款作品绝对要华丽很多。当时玩家们对待它的态度就是单纯的一款格斗游戏，不过就是觉得其中女性角色的身体是不是有点颤抖过分了！而到了第二代，由于当身技的伤害值过高，导致该作在对战方面失去了平衡性。可从第二代开始，画面有了比前作更为细致的表现，其中的女性更加漂亮，并且由于加入了大量的服装收集要素，因此本作依旧很受欢迎，目的为的不是格斗而是欣赏可爱的女生。该系列的第三代是伴随Xbox一同诞生的，毫无疑问，画面的提升又到了一个新的阶段，然而在战斗系统上的缺陷还是老样子，不难想象，板垣半信的制作重点早已经不是格斗了。四代眼看在下个月就要与大家见面了，借助Xbox的超强图形处理，以及HDTV的表现能力，玩家的眼前必然会随之一亮……

《死或生》刚刚推出的时候曾经和《VF》、《铁拳》并称为“三大3D格斗大作”，而今她早被踢出了三大之外，成为了另类的一款游戏。Xbox上复刻的二代除了在画面、服装以及场景上有所改进之外丝毫没有变化，可见TECMO知道玩家玩这款游戏时最希望看到的是什么，所以之前也推出过只有女性角色参与的《死或生沙滩排球》。可能这一系列的第一代真的是想要做一款像样的格斗，然而面对世嘉和NAMCO这两大高手，TECMO自知能力不足，于是开始钻研自身的强项，改走性感路线。这种做法固然有哗众取宠和不务正业的嫌疑，但必须承认的是用美女的号召力来为自己的游戏增添砝码是非常有效的途径。喜人的销量和丰厚的利润更坚定了板垣半信的决心，同时也让别的厂商开始向这种方向靠拢……例如KONAMI……



KONAMI的这款作品给人的第一印象就是“模仿DOA”，这点估计连KONAMI也得承认。只不过《搏击玫瑰》更加彻底，游戏里面只有女生，而且暴露的成分有过之而无不及，包括什么“羞辱技”等，都是为了刺激男人的感官。说了这么多，您可别忘了这款游戏是一部格斗啊。谁又在乎呢？通关和达成特定条件的目的全都是为打出所有隐藏角色和观赏模式。本作唯一的缺憾就是登陆在了PS2上，相比《DOA3》的精美表现，《搏击玫瑰》明显粗糙许多，不过没关系，您注意PS3的游戏发售表，《搏击玫瑰XX》早已经迫不及待地要再次展现她的性感魅力了。这款作品没有“DOA”那么成功，原因就是模仿的痕迹太严重了，以及制作的内容也不够细致。人家“DOA”成为今天的模样可以勉强解释为是自然而然的改变，玩家已经习惯了这种风格，而KONAMI这种照搬的做法到底能有几成胜算还真是不好说，终归不是自己的创意。



搏击玫瑰



灵魂能力系列

把《灵魂能力》拉出来说事儿好像有点冤枉他了，不过您想想，您在玩这款游戏的时候真的就一直埋头于练习其中的格斗技巧吗？假如两个人对战，人家拿一把终极武器，您拿把最初级的片儿刀，有多大可能会赢？人家一刀费的血够你砍3、4下的，于是你也必须去完成任务模式找武器。这是第一种情况，还有一种就是比较普遍的了。《灵魂能力》这个系列的战斗系统比较复杂，加上他不像《铁拳》、《VF》那样有数量众多的Fans，所以比起这两款作品，真正钻研《灵魂能力》格斗技巧的人也相对少一些，于是玩这一系列作品的人往往都对其中的任务模式比较感兴趣。特别是从2代开始，该作强化了任务模式，使之更富有挑战性和趣味性。3代更是继承了这个设定，难道说《灵魂能力》也要朝着另类的方向发展吗？肯定不会像DOA那样，但也不会太专注于格斗了。

前一阵子《横行霸道 SA》因为隐匿了色情场面而差点儿在阴沟里翻船，而现在我却要继续说说它的不是。小沛玩过这一系列的全部作品，其中尤以3代资料篇“罪恶都市”和4代玩得最多，不瞒各位，每一作的完成度都没有超过20%，可是每一作的游戏时间都几乎要超过五、六十个小时，这可不是说我笨，关键是把时间都用在别的地方了，例如飞车和与警察对峙。该作不像其他作品有着非常固定的游戏路线，而是非常自由化，玩家可以随心所欲地挖掘游戏乐趣。另外游戏中设定了非常多的秘技，例如更换武器还有车辆等都为玩家的自由发挥提供了帮助。于是，不少人在玩这一系列的时候也都没怎么把完成任务作为当务之急，而是在城中为所欲为。这样的结果绝对不是厂商的意外，他们就是凭借着高自由度的设定来增加游戏的暴力性，狼子野心啊，您还没看出来吗？

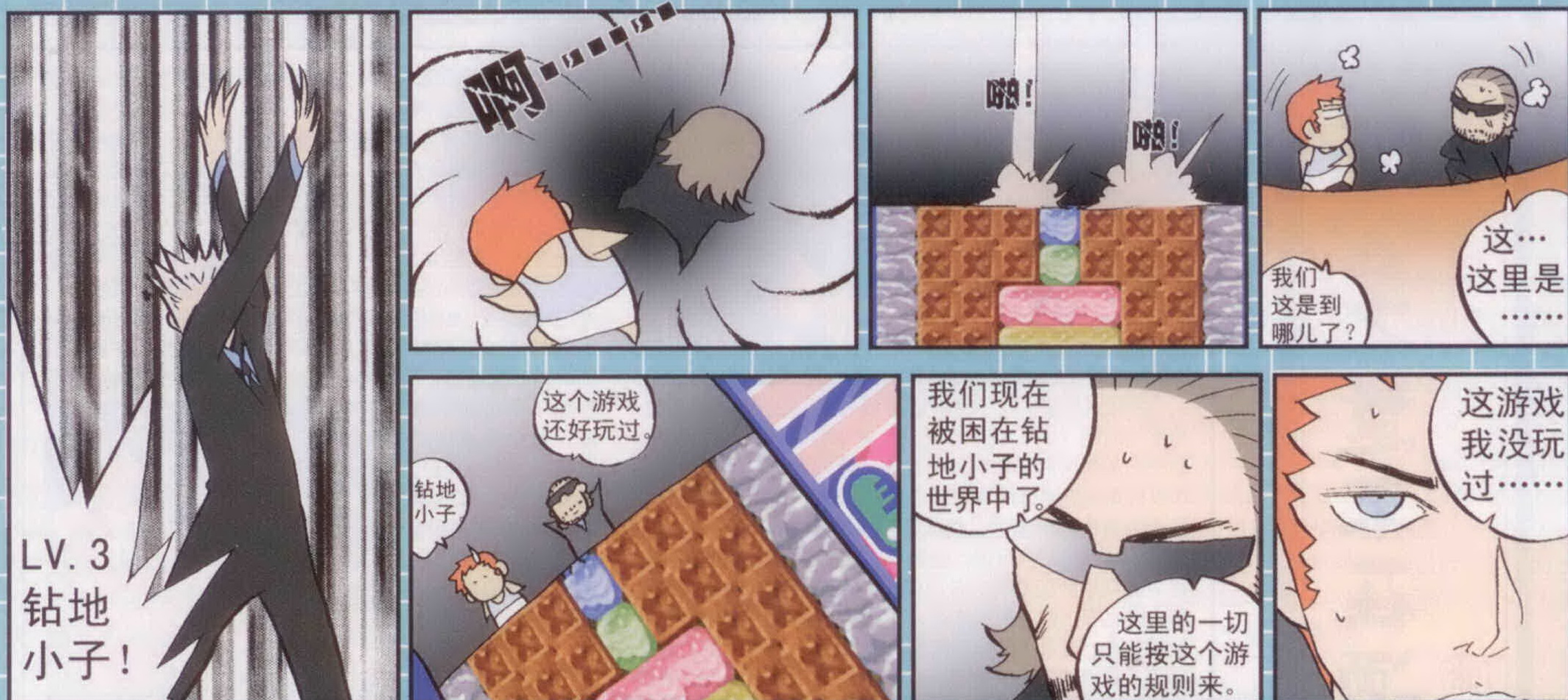
横行霸道系列



□ 作者/华尧 责编/唯夜



现在就让你们尝尝LV.3的厉害！
LV.3就是把人拉进某个游戏空间……
进入游戏空间的人就会失去自由……
你不也会用这招么。
我不会……
……
……
被卡片LV.3能力所控制的人……
就等于丧失了反抗的能力。



LV.3 钻地小子！
啊
这…这里是……
我们这是到哪儿了？
这个游戏还好玩过。
钻地小子
我们现在被困在钻地小子的世界中了。
这里的一切只能按这个游戏的规则来。
这游戏我没玩过……



……
……
阿月→
←米格
深度
得分
0分
空气
空气
空气槽会不断地减少，变成0时就会死亡，每向下挖大约100米就会有空气囊了……
这么说想活命就只能不停挖地了……
每个空气槽只能补20点空气，而且越往下空气消耗越快。
严肃→
什么！
真是有趣。
嗯！



你怎么也在这？
我当然来看你们怎么死的。
你不知道如果你也进来的话就没有人能中止这个游戏的程序了么？
有这回事？
……
……
天哪！



与此同时……
他们现在在哪？
他们在地下呢董事长……
初夏启动了LV.3钻地小子，不过连自己也卷进去了。
这么看起来很麻烦哪……
这附近有钻井设备么？
啊？！
每一百层只有一个空气囊啊！



没有空气了……

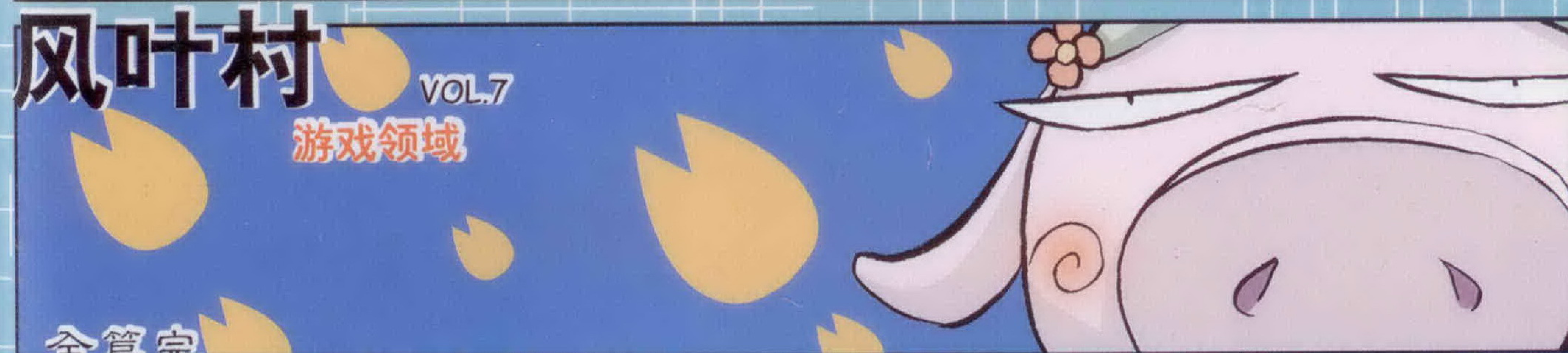
意识越来越弱了……

真的会死么……









ワンダと巨像

以前的朋友曾经说过，游戏就是游戏，充满了娱乐感与休闲要素，它不可能是艺术。这句话也许以前是成立的，但由于旺达与巨像的出现，游戏与艺术的结合终于出现在你我面前……用心去体会，去感动吧。

凄美的剧情，暗淡与色彩叠加的画面，动人的背景音乐与充满新意的全新战斗理念与庞大的地图，为我们交织出一款打破传统的新型动作AVG。

PS2	本刊译名：旺达与巨像			
动作冒险	SCEI	2005.10.22	7140日元	320kb
	DVD-ROM	美版	1人	12岁以上

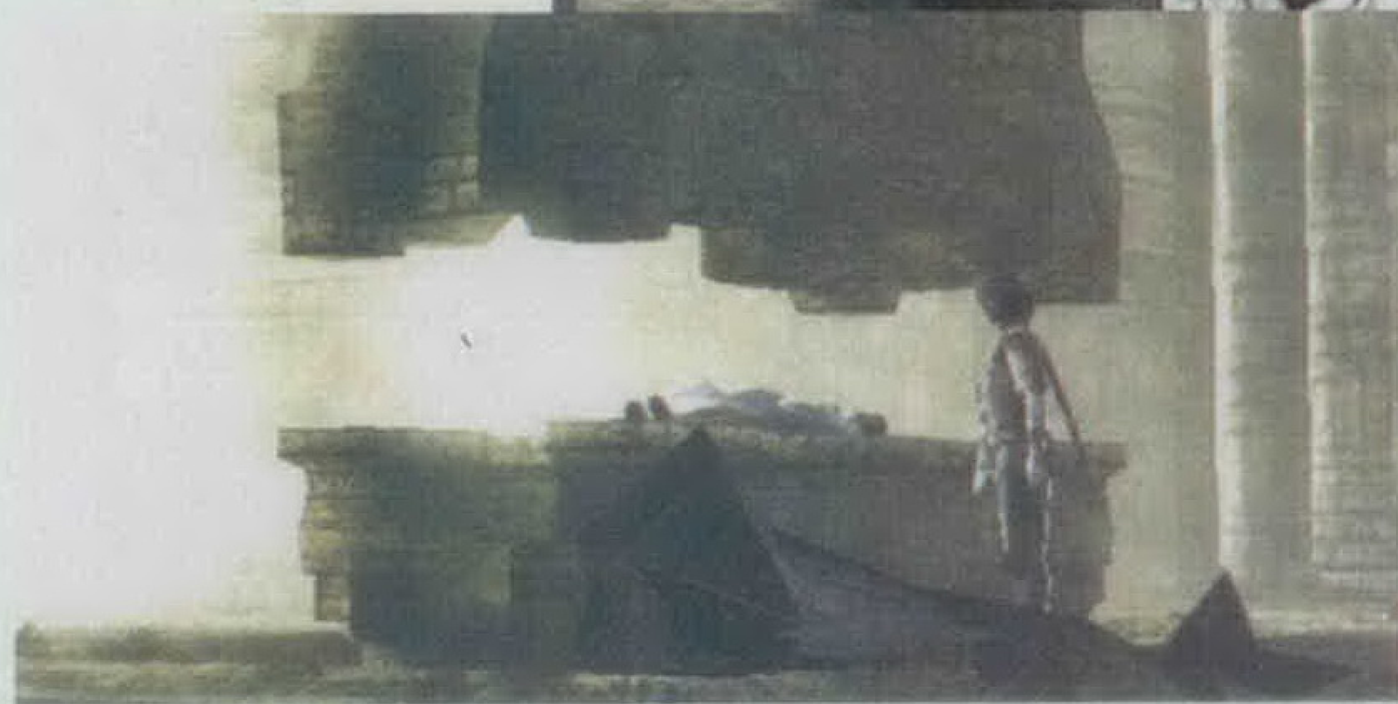
故事背景

接下来，让我们展开这个哀怨的故事吧。为了拯救已经去世的爱人，我们的主人公旺达将族中的圣物—上古之剑偷出，并带着爱人的尸体前往族人传说中拥有无穷力量的主神—多尔明所在的神庙。将爱人的身体放在神台之上后，果然听到了神的声音："想实现你的愿望不是不可以，但你要击败这诅咒之地所标示的16座巨像，而凡人，是根本不可能做到的……"正当主神话落，旺达将上古之剑拔出，剑身反射的圣光驱散了庙中出现的恶灵。"没有想到，你居然拥有上古之剑……"神灵说道，"那你就具有击败他们的力量了，但如果你完成，可能你的结果会非常悲惨。""我已经有这个觉悟了！"旺达说道，"那你可以去了，勇士。"没有选择，为了拯救爱人已经逝去的生命，旺达开始了这不可能完成却又不得不完成的使命。

从暗淡的画面中切出的画面，让我们慢慢的进入了这个带有灰色感情色彩的剧情中，而之后则需要玩家朋友您亲自去拼搏，在细致了解了操作环节之后，请一定仔细观察boss位置图，用最短时间找到它们。



→↓主人公对自己爱人的深切情感，制作人并没有用语言去表达，正因为如此，才更令人感动。我们从图片中旺达的表情，可以感受到这真切的情感。



↓在神殿中周围的神像，是与我们真正要去挑战的石像相呼应的。而我们每一次击败一个boss，就会有对应的石像崩碎坍塌，这里，记录了我们奋斗的路程。

In this land, there exists colossi
that are the incarnations of those idols.

基础操作



操作要点

蹿动躲避	三角+R1，躲避敌人攻击非常有效
START	地图
剑攻击	方快为普通攻击　按住R1下蹲后按住方快，当力量蓄攒最大后为对下强力攻击，主要用做对BOSS弱点杀伤上。
弓攻击	方快为发射　按住方快用类比进行瞄准调整，之后发射。弓通常用做打击对手特殊弱点。
搜索敌人	在持剑源泉聚光后，用聚点搜索周围，有BOSS的反应为摇杆震动。向所示方向前进吧。
马上	R1加上为站立在马背上，三角跳跃，为马背跳跃
跳跃	单纯的跳跃很简单，可通常本作中需要将三角条约与R1抓相结合，而在攀爬高处时，按住R1多次按三角为向上爬，下+三角为反向跳跃，这个技巧在今后会经常运用。

↓在游戏中，我们会经常运用到剑光来指引boss所在的方向，而这个技巧，也只能在有光芒的地方才能奏效，这点请玩家朋友们注意。



←这就是衔接两块大陆的桥梁，气势磅礴。



→当我们每一次能够形成这个动作的时候，热血就开始沸腾……





←对于BOSS的设定，我想大家和我有一样的看法，就是与游戏的整体风格和谐统一。

因为多年的游戏经验，已经对各种游戏类型都有了深刻认识的我，想想已经很多年没有因为一款游戏如此的感动了。对于一款动作AVG，制作人为了烘托出最终的感动居然在游戏的操作与综合的要素方面没有做出一丝妥协……如果是自己摸索，第一次的冒险会让你感到本作是对自己意志与耐性的终极考验。而正因为如此艰难，所以在每一次登攀的时候，都会让我们发自内心的激动。



MAP 全BOSS位置图



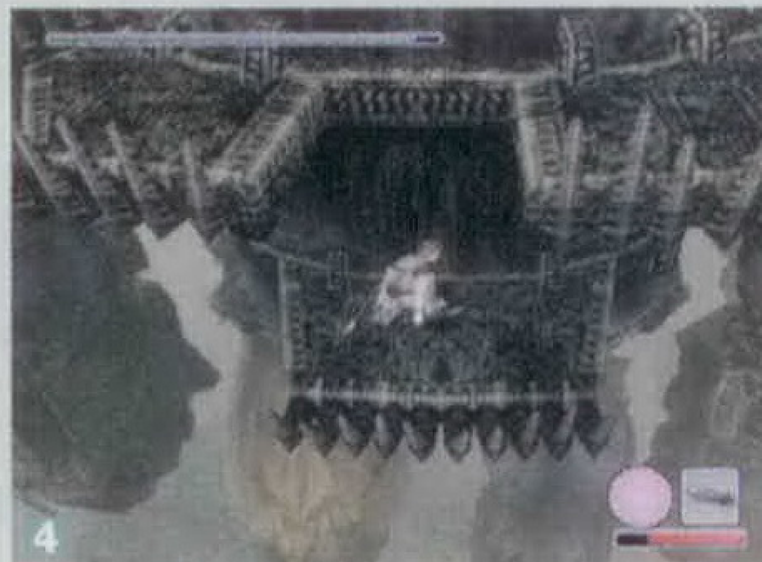
借鉴了影视艺术与文学表现力的专业作品


1


2


3


6


4

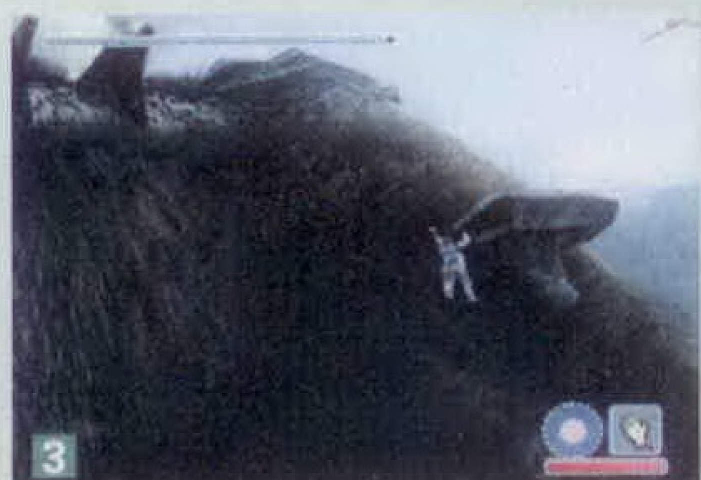

5

最初的历练

①按照BOSS位置图，我们可以来到这个深谷，首先要跳到图1这个位置上，站在马背上进行跳跃攀登吧。
②继续前行后会到达这个地方，攀上巨石后要翻转到另一侧，利用反身跳跃到达对岸，很快就能见到BOSS了。
③第一个BOSS总体来说还是属于让玩家练习操作的，仔细观察BOSS的左腿，会发现和右腿不同，有浓密的石毛，转到其身后抓住左腿。
④向上攀登之后，可以到达这个石台之上进行休息，之后攀登到高层台上，准备继续向上行进。
⑤向上行进后，可以到达他的肩膀，晃动比较厉害的时候注意抓牢，平稳后再行进。
⑥很快到达了BOSS的头部，在换武器切换为剑的时候，可以清楚地看见它的弱点，按住R1，用尽全力刺下去吧，胜利很快就会来到。

BOSS1特色 虽然BOSS1的实力有限，但却在视觉上给我们这些第一次进行石像战的玩家以强大的视觉冲击，BOSS的整体塑造充满了力量感。







大陆的彼端

①按照BOSS位置图的位置，我们通过了连接两块大陆的桥梁后，到达图1的位置，向右继续行进，BOSS2的造型很特别，宛如牛神一般。

②在BOSS举起前蹄的瞬间用弓箭射击它足下的弱点。

③没有支撑足的BOSS轰然倒下，找寻其弯曲的那条腿，向上攀登，攀登到一定时候，可以到达其背脊一侧的石台上进行休息。

④休息之后就可以直接沿着它的背脊向其头部快速行进了，还是要注意摇晃时要抓牢，到达头部之后，弱点已经很明显，拼命刺下几次吧，直到弱点印记消失为止。

⑤头部弱点印记消失后，仍然沿着其背脊向BOSS的尾部行进，到达三角尾部后，可以清楚看到弱点的印记，BOSS2挑战成功！！

BOSS2特色 总体来说，本关的BOSS在16个巨像中，属于设计略微平庸的一个，但是犹如巨牛的造型仍然给我们很大的视觉冲击。








来自平原的挑战

①按照BOSS位置图到达平原后，BOSS出现。本关的BOSS就没有那么轻松了，如果单纯的想要攀爬，是没有机会的，需要将BOSS引到图1地面圆盘的位置上，引诱它打击圆盘，第一步达成。

②装甲破碎的BOSS会继续利用手中巨棒砸击主人公，躲避之后顺着棒子爬到BOSS的手臂之上，通过肩膀后，就可以到达头部弱点。

③爬到头部后，注意摇晃时段，平稳的时候，用尽全力刺下去吧，几次之后，弱点印记消失。

④顺着肩膀向下攀爬，可以到达他腰部石台的位置，下来休息一下吧。

⑤从后腰转到其腹部，腹部的弱点已经出现，BOSS3攻坚结束。

BOSS3特色 这么多巨像中，唯有本关的BOSS面容印象最为深刻，加上细长的躯干与武器，让我们感到一种莫名的恐惧感。并且本关开始需要玩家进行解谜要素的探索，难度开始慢慢提升了。







颤栗之等待

①还是按照常规，按照图中位置指引，我们找到了BOSS4。这里需要说明的是，到达大概位置后，BOSS是不会立刻出现的，需要向内深入一下，如同恐兽一般的BOSS，动静非凡啊……

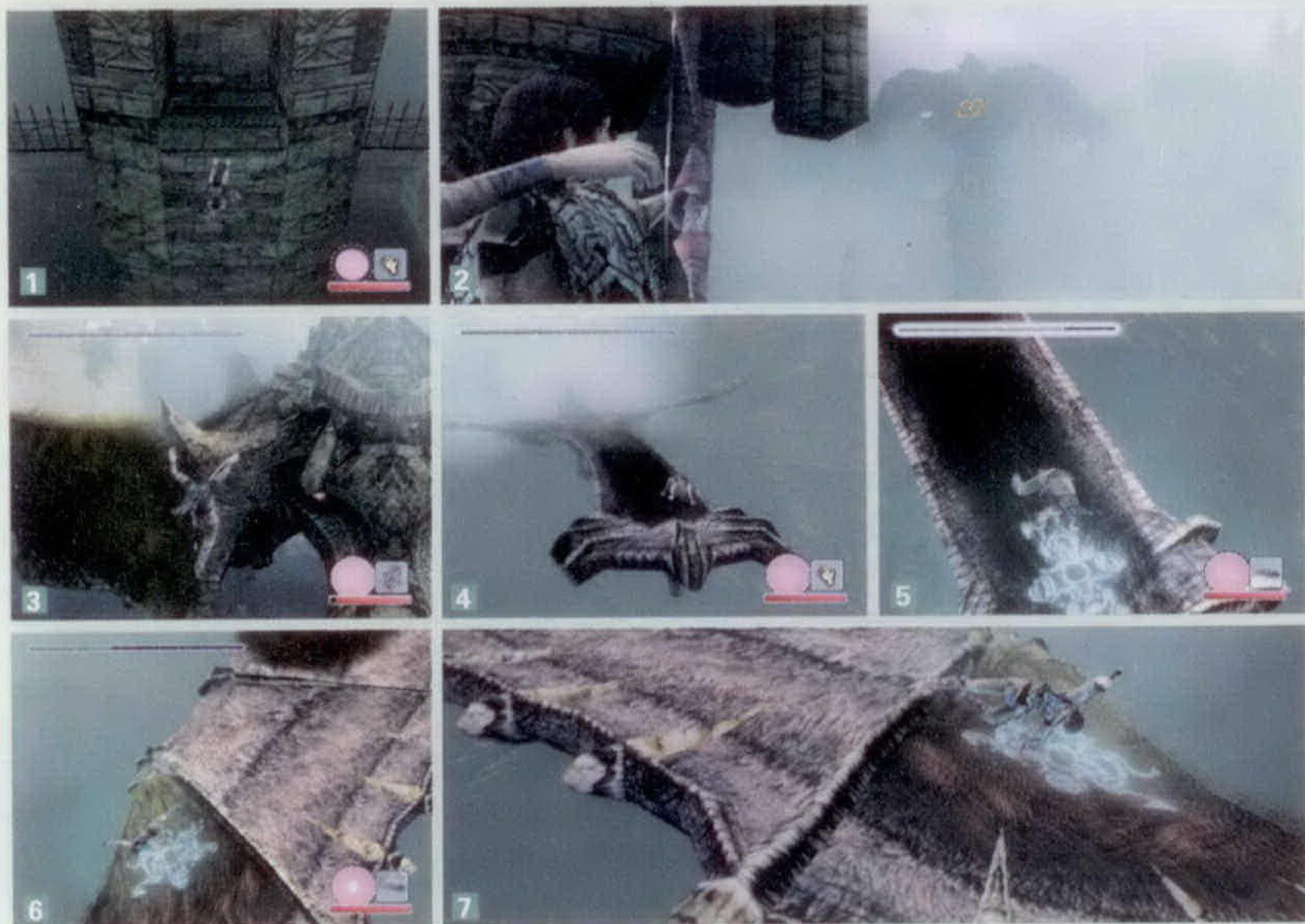
②玩家朋友们肯定难以理解如何才能攀登上去，我们需要跑到图2这个地下室的洞口处，并进入后静静等待，在地震过后的平静时刻，从地下室另一侧出口钻出，BOSS4必然趴在地下室土丘之上。

③趁这个机会，用最快速度跑到BOSS尾端，果断地跳跃攀登到尾部。继续向上攀登吧，时刻注意自己的体力值。

④到达BOSS的脖子位置，会出现清晰弱点，不用我说了……不可心怀怜悯啊。

⑤之后直接向前，头部的弱点在等待着我们攻克，几剑后，BOSS轰然倒下。

BOSS4特色 如果不知道方法，BOSS4的难度真是比较高的，而且就算知道方法，也需要耐心去等待，因为不是每次它都会老实地伏下身体的……多试几次吧。



空气的旋涡

①到达水域后，按照图1所示，向上攀爬，再经过几个简单的攀爬与行进后，我们看到了飞翔在湖泊之上的BOSS。
②游到石板处，站立在石板之上向停留在石柱顶端的BOSS射箭，它之后开始环绕飞行，所以需要按住L1进行追踪观察。并不停地向其继续射击。
③BOSS果然俯冲了下来，在就快冲击到我们的瞬间，跳上它充满石毛的身体，牢牢抓住啊！！
④小心行进到BOSS尾部，在充满空气旋涡的恶劣环境下，一定要坚持住到达。
⑤尾部的弱点出现，用最快速度完成刺击。
⑥之后迅速跑到BOSS左翼之上，向弱点刺下，这里要注意的是，在几次刺击成功后，BOSS会进行360度回转，如果掉落，也没有关系，重新刚才的步骤，再次爬到其身上吧。
⑦之后就要向它最后一个弱点发起挑战，慢慢踱到右翼，抓住时机将这最后一个弱点击溃吧。

BOSS5特色 设计的超级成功的一个BOSS，可以想象在空中旺达在空气旋涡与翻转不定的高速飞行中，是怎样的一种考验。对于我们来说，本关的攻坚也是充满了挑战与刺激的。



地底的恐惧

①按照BOSS位置图的指引，我们可以来到一个地下古建筑的入口，从入口向下行进，并攀爬几处后，可以到达地下建筑的内室，直接跳下去，BOSS就会出现。
②BOSS出现之后，不要慌张，向着图2所示的矮墙前进，BOSS会将矮墙踏塌，之后继续前行，经过几道矮墙之后，就可以到达末端的有立柱的一个墙围，进去等待。
③这个时候，BOSS会探下身子观看在墙围中的你，不要犹豫了，爬上它浓密的胡子上，到达它的头部吧。
④爬到头顶后，BOSS的弱点就显现出来了，抓稳的前提下，刺它几次，直到弱点消失。之后爬到它左肩膀上，稍微休息一下，要把体力重新恢复到满值才可。
⑤之后慢慢爬到BOSS左肩胛骨的位置，最后一个弱点显现出来，将BOSS了结。

BOSS6特色 总体来说，BOSS6的设计是比较没有特色的，但本关的关卡巧妙的设计却提升了本关的制作素质，在层层关卡突破之后，我们终于登上BOSS头顶的时候，相信大家都激动不已。



水下的深暗

①我们到达了位置中的湖泊，很快就能见到这个犹如水中蛟龙的BOSS。
②先跳上水中的一个石阶之上，观察BOSS的位置，距离近后跳入水中，跟随着它游。
③当BOSS抬起它充满石毛的尾部时，机会来了，紧紧抓住！！！
④当BOSS浮出水面的时候，抓住这仅有的几秒时间爬到第一个闪光的背刺前，向弱点刺下。
⑤再向前到达第二个背刺前，不要靠近，因为潜水的时候背刺会放电攻击。等待再次浮出水面后，将第二个背刺也解决掉。
⑥这个时候通常BOSS会进行大翻滚，我们只能继续等待机会，重复刚才的步骤，爬BOSS的背部，向最后一个背刺前进，并将其解决，之后，我们就要小心地走到它的头部了。
⑦终于等到了这个时候，我们向它最后的弱点发起攻击。

BOSS7特色 在水中出现的BOSS本身就给人很大的好奇感，而BOSS本身的弱点设置则更为巧妙，在我们一一将其小弱点击败之后，最后暴露的最终弱点让我们感到艰辛之后的胜利来之不易。







致命的射落

①按照BOSS位置图，我们穿过这个洞穴，会来到一个湖泊。

②跳入湖泊后，我们可以看到湖中间的神秘建筑，向着建筑前行。

③上岸后，进入图3所示的入口，进入建筑内部，我们在进入内塔后，可以看到如同巨蜥一般的BOSS。

④本关的BOSS只要知道方法……其实很是简单的，就是要下降到第三层后，用弓箭吸引BOSS后，在窗口等待BOSS爬上来后，分别射BOSS的两个支撑脚，如果在一个支撑脚命中的同时射击中第二只，BOSS就会跌落塔底。

⑤为了争取时间，之间跳下向其肚皮猛刺！！几刀之后，BOSS会重新爬起，赶紧逃窜到三楼，继续刚才的步骤，直到BOSS OVER为止。

BOSS8特色 在这样的环境下，出现如同蜥蜴一般的BOSS是非常贴切的。而BOSS本身的远距离攻击方式也让刚开始不知道方法的我们造成很大的恐慌。本关是典型的思维研究难度，没有思考出方法之前，还是很苦手的。








水流的力量

①先不要惊慌，BOSS出现之后，其攻击方式是远距离的水波动，攻击极为准确，所以要算好时间差躲避，无论有多么困难，都要将BOSS引到喷水口之上，之后当喷水的一刹那，就会出现图1的这个情形。

②如果运气好的话，BOSS就直接被水柱掀倒，但一般情况下,需要我们向其最后的支撑脚内部射上一箭，BOSS必然轰然翻倒。

③绕到有攀爬棱角的一侧，迅速跳上攀爬。并用最快速度通过其石毛浓密的腹部，到达另一侧，向前抓住，等待其翻身。

④翻身后，向上攀爬挣扎到其背部，这里通常要利用几次跳跃攀爬。

⑤爬上之后就很容易了，直接跑到其头部，尽全力地刺落几次，让它安息吧。

BOSS9特色 在远端看着BOSS发射水波动的恐怖仍然难忘,而本关的BOSS真可谓难到逆天，当我们不知道方法徒于奔命的时候，是对我们耐心与观察力的考验。








沙漠中的追袭

①一定要按照黄线的行走路线，骑马一直按X通过断桥，之后的BOSS寻找之路就简单多了。

②在沙漠中出现的BOSS，还真是气势磅礴。

③本关的BOSS攻克方法，还是比较奇特的，必须要骑马引BOSS追赶，并回身射击其眼部。

④之后，趋于半失明的BOSS会撞到石墙之上，机会到了，跳下马爬上。

⑤弱点很明显，用尽全力刺下，几次之后，BOSS会重新翻身而起，最速骑上马，重复刚才的步骤，继续骑马引诱BOSS追击，当再次射中它眼睛时，它会再次翻转撞墙，弱点会再次暴露。

⑥几次轮转之后，BOSS终于倒在我们剑下。

BOSS10特色 本关的BOSS是非常有意思的，首先是其超高的攻击力，只要被撞击到，怕是死路一条，没有想出骑马引其追逐的战术前，是非常痛苦的。而它的大眼睛……真的好明显啊。



火焰的能量

①按照BOSS位置图的位置，跳跃到高台之后，BOSS出现，貌似凶悍的BOSS实际攻击力并不高，抓紧时间攀爬到图1的台子上。
②用弓箭惹怒BOSS，BOSS会来撞击石台，一个木棒从石台上被撞落……快跳下，捡起，重新回到石台上。
③将木棒点燃，我们已经成功一半了。
④跳下后，用R1挥舞火棒，BOSS会惧怕火焰，并做出恐惧状（样子很可爱），把它向悬崖一侧逼。
⑤最终被我们逼下悬崖的BOSS，被撞破了厚甲，我们跳落到它背上，紧紧抓住。
⑥虽然BOSS还最后垂死挣扎，但抓住机会刺向它的弱点，很快就结束了。

BOSS11特色 可能是对前几关难度颇高的回报吧，本关更像是一个奖励关卡，BOSS也很可爱，没有什么让我们感到恐惧的地方，至今回想起BOSS在火焰前的可爱表情，都要笑出来……



胜利的方向

①本关的位置，还真是难找，在我们从森林的右侧绕出之后，我们来到图1的位置，在翻越了石台向着水闸反方向拼命游去后，我们见到了水中的第12个BOSS。
②在水下迂回，一直游到BOSS的尾部。
③抓住BOSS尾部浓密的石毛，向上攀爬，并一直行进到其头部。头部的样子和一个指令台很像啊。
④BOSS头上的三个突出晶状体，敲击后能控制它的行进方向。用剑敲击，并向浮出水面的双层台行进吧。
⑤在靠近石台后，跳到石台之上，躲避在突出圆石之后，在BOSS攻击一次后，它会将双腿架在石台上，机会来了，跳到它的胸部石毛之上吧！！！
⑥弱点就在胸部，抓住时机刺上几下，BOSS会将石台摧毁，并沉入水中，我们只能重新来过，再次重复刚才的步骤，要有耐心啊，石台还是很富裕的。
⑦在几次努力爬上其胸之后，终于将BOSS刺杀。

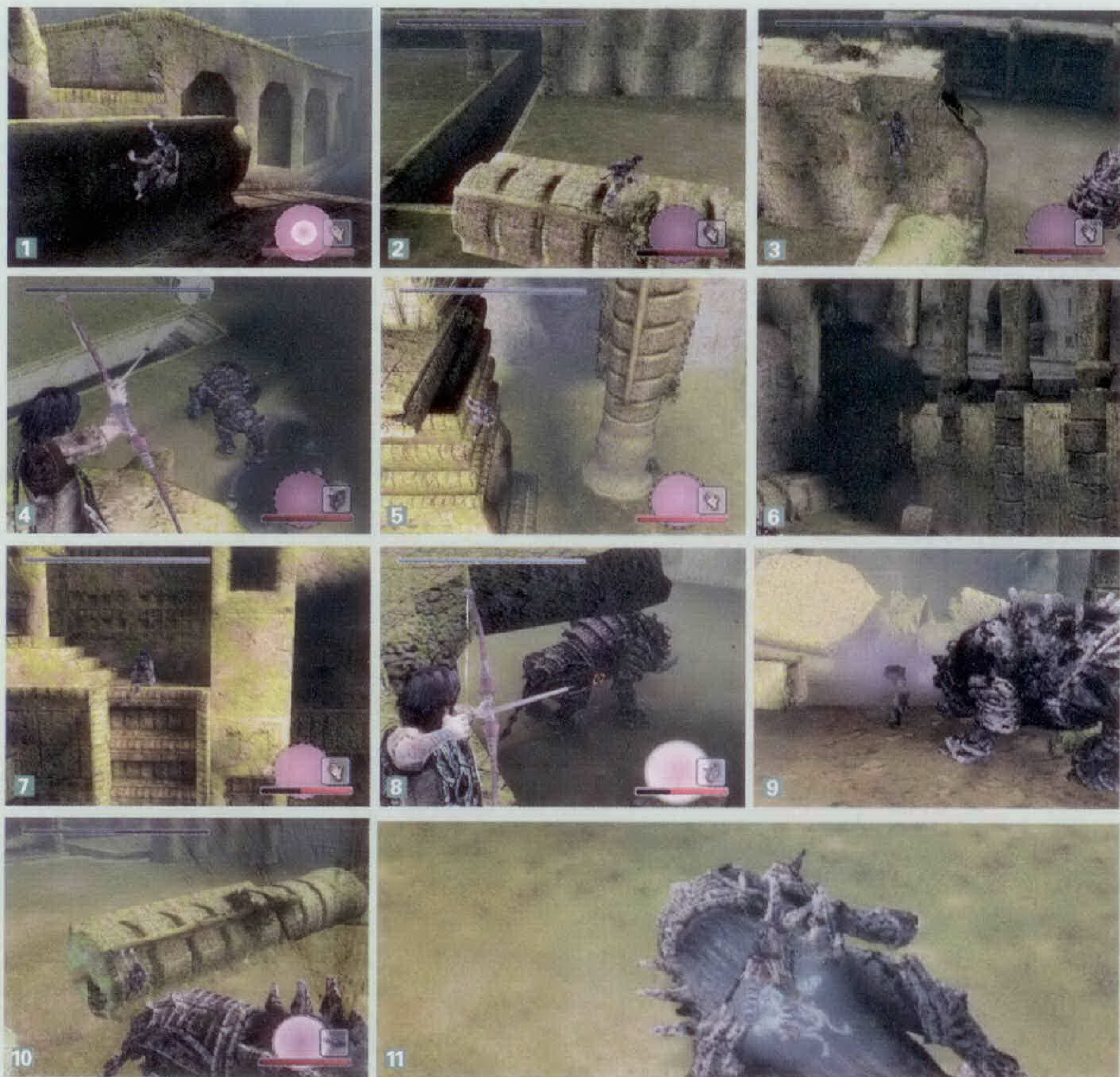
BOSS12特色 不能不钦佩制作人的奇思妙想，居然出现了控制系……（呵呵）在一直紧张气氛的围绕下，出现了这个BOSS，让我们在攻坚过程中，有一种别样的成就感。



迎面的风尘

①本关BOSS的位置还是比较好找到的，请站到图1的台上，BOSS就会现身。
②在半空中翱翔的BOSS，身体上有三个气囊，我们骑在马上跟随，并准确射击其三个气囊，气囊都破后，BOSS会进入低空盘旋状态。
③进入低空盘旋状态后，要骑马看清楚BOSS的行动路线，争取在前面等待BOSS，机会到了迎上。潜伏在它翅膀的下方。
④机会到了之后，跳到BOSS翅膀上，并攀爬而上。
⑤到翅膀根部的时候，需要反向跳跃到BOSS背部。
⑥向后走，就能看到第一个背盖之下的弱点，刺之，并最快速度赶到下一个背盖下，在关闭背盖之前将第二个刺破……如果没有成功，只好等待第二次了。
⑦之后BOSS必然会潜入沙中，我们只好等待它重新钻出沙的一刻，再将其气囊全部射破，并重复步骤上到身上。
⑧如果顺利，两次就可以见到BOSS最后的弱点，但如果不顺利，分三次也未尝不可。最后将BOSS尾部的第三个弱点刺击，顺利完成任务。

BOSS13特色 可以说，本关BOSS在16个BOSS的设计中可排名三甲，造型气势磅礴且在骑马追逐跳上的过程中如同西部片一般的精彩，请玩家们细细体会制作人的精妙创作吧。



最后的遗迹

①首先到达BOSS位置图中遗迹，跳上图中所示的倒落石柱，攀爬上去，再走不远，就能见到开阔广场上出现的BOSS。好像是BOSS11的哥哥哦?

②我们要开始攻坚了，这里先要说明一下本关BOSS的攻克思路,就是，哪里有柱子，就要想办法爬到上面去，再引诱其将柱子撞倒,从而再爬到另外一个柱子之上。我们首先要爬到图2这个倒柱之上。

③跳上断墙，向前行进后就可以看到柱子，爬上去。

④在柱子上向BOSS射箭，BOSS必然会来撞柱，倒后的柱子又开辟了新的路径，我们可以继续前行，找到后面的柱子，爬上后并让BOSS一一撞倒，最后我们就能来到一个巨大的石台前。

⑤在石台上需要我们横向攀爬，转换位置，利用反向跳跃，到达最后一个高柱上。上去后仍然射击BOSS，引诱BOSS撞击。

⑥BOSS撞击后，会将墙撞塌。

⑦我们可以从图7的位置向上攀爬。

⑧到达上面后，射箭引诱BOSS撞击墙壁。

⑨倒塌的墙壁将BOSS的重甲击碎，BOSS的弱点终于出现，机会到了，爬上BOSS的背部，先刺它一记!

⑩之后的BOSS会疯狂地跑动，一定抓住，到达图中位置后，可以下来，跳上倒柱，等待其撞击，之后BOSS会被撞倒。

⑪机会就在此!!快速爬上背部，再重重刺上一次,之后再利用倒柱引诱BOSS,轮回几次,BOSS终于被我们击败。

BOSS14特色 让人难忘的一个连锁关卡，一环紧接着一环，让人喘不过气来，不过正因为如此，我们的努力才更显得珍贵，为了最终击杀而拼尽全力吧。



武者的灵魂

①首先来到图1的位置中，跳上这个夹角，上去后从拐角一个小门进入，向前行进，BOSS就在最远端。

②不要惊慌，镇定跑到图中位置，让BOSS踏到这个地板上，翘起的地板高度就足以让我们跳到二层去。向二层行进吧。

③站在二层左侧，向BOSS射击引诱，BOSS会用武器攻击，闪避之后墙围坍塌，正好留下的碎石会成为我们向上攀爬的基石，我们顺利到达三层。

④到达之后我们要向右侧行进，小心不要在摇晃中被甩下，跳跃过楼梯前的一个夹角后，转向上升到最高点，向着连接两侧建筑物的空中走廊前进。

⑤站在空中走廊的中心，向BOSS射击，被激怒的BOSS会利用手中的武器进行砍击，在图中这个机会的时候，迅速滚翻回走廊的最前端。这样走廊虽然被切断，但我们还停留在最高层。之后走到断层上向BOSS射击，引诱它走向你。

⑥当BOSS终于离我们很近的时候，如同图中的位置一样，我们的机会来了，跳!!并抓住其头部。

⑦BOSS头上的弱点很明显，在抓牢的前提下，刺到弱点至消失为止。

⑧之后爬到其右臂图8的位置上，向第二个弱点刺下，BOSS武器跌落。

⑨之后有两种方法，一种就是回到肩膀上休息一下，顺着右手攀爬下落，在翻转到手心一侧后，降落到它的手心中，直接刺击。一种是跳下BOSS身体，等待BOSS用手砸向你的时候，躲避开跳到其手上，刺击结束。比较而言，第一种虽然一气呵成，却有不小的难度哦。

BOSS14特色 如武士一般的BOSS,颇有气势。地板与空中走廊两个关键环节的设计令人叫绝。



结束与开始

①我们趋马来到了这最后一处诅咒之地，需要站在圆盘之上，举起上古之剑，将光辉聚焦在门上的水晶之上。
②开门后，顺台阶而上，到达断桥后，我们需要上马，一路按X疾驰而过，但在最后一刻，将旺达送到对岸的马，却跌落谷底。我们之后需要继续向上攀爬，到达一处石柱后，继续向上攀爬并转向跳跃到高台之上。顺着楼梯向上前行吧，最终BOSS就在前方。
③BOSS实力非凡，跟踪光导让我们根本无法贸然前行一步，仔细观察，右侧有一个倒塌的石柱，这个就是掩体，到其下，向着图中的地下入口前进。之后就比较轻松了，要经过通道，并攀爬几处，到达尽头后，跳出可以看到掩体。
④横向排列的多个掩体出现之后，先在第一个掩体前稳稳蹲下，在BOSS一轮进攻后，向前滚动行进，一直到另一侧的沟壕中继续前进。在经过长时间的行走与攀爬后，我们会经历第二次掩体前进，仍然和刚才的行动方式相同，滚动前进，但要更加注意BOSS炮火的节奏，很快我们就能来到BOSS的下方了。
⑤来到图中位置，向上攀爬，在持续的攀爬过程中，要根据路线进行迂回，稳定自己的心情一直向上行进吧。
⑥我们终于来到了BOSS的腰部，到了之后稍微休息一下，就可以向BOSS的腹部绕行了。
⑦找到腹部之后，爬上去，向着第一个弱点狠狠来一下。
⑧BOSS必然会将左手放下来抚摸伤口，趁这个机会爬到左手之上，并抓住机会向手背上移动一下。
⑨BOSS会将手翻转过来的，利用这唯一的机会迅速爬上手臂，并沿着手臂的道路向大臂前行。
⑩先休息一下，恢复一下体力，当体力完全回复的时候，跳到图中位置上，向第二个弱点刺去。
○此刻，BOSS的右手又会过来抚摸伤口，趁这个机会，跳上右 手，并向BOSS的手背方向攀爬。
○爬到手背后，向手背刺上一下，手背就会平稳，再不会翻转了。
○站在手背上，稳稳向BOSS的左肩射上几箭，BOSS会将手向肩膀方向移去。
○趁这个机会爬到肩膀之上，我们这么长时间的准备，终于等到了这个时刻，向头部前进吧！！
○已经到达头部，就注定了BOSS的灭亡，由于摇晃很大，所以在刺几次之后，回到颈椎方位的平台上休息片刻再进行刺击。至此，全石像攻坚结束。

BOSS16特色 总体来说，BOSS16本身的难度是不大的，而本关艰苦的原因是在于接近BOSS的艰难与昂长的攀登过程，在最后从腹部攻击到最终达到BOSS头部的过程中，需要玩家极大的耐心去支持，而最终的胜利，会令我们感到那么来之不易……

篇尾： 当旺达最终战胜了第16座神像之后，族长带领着族中的勇士赶到了神庙的同时“谁胆敢这样做……”族长显然深知这16座神像的秘密。而就在此时，被16座神像的邪恶灵魂侵蚀的肉体被传送回神庙之中。已经难以支撑肉体的旺达已经处在被灵魂吞噬的边缘。“偷取上古之剑的人就是你……解放他的灵魂，让他安息吧。”一名勇士将利剑贯穿了旺达的身体，最终挣扎着看了爱人最后一眼的主人公终于倒下，而邪神也利用旺达的肉体重新复生。“在上古，我的灵魂被封印在16座石像之中，而这个勇士替我完成了灵魂的合体。”族长迅速到达了神庙的顶端，在万般不舍却又不能不为的情况下将上古之剑投入到神庙之井中，巨大的封印之力重现，邪神也最终被重新封印在上古之剑形成的结界中。而在邪神的灵魂被吸噬的最后时刻，仅仅剩下旺达灵魂的影子在挣扎着，带着对爱人今生不舍的遗憾，被无情地封印了。迅速到达远端，遥望封印时刻的族长说道：“如果，你还能在这诅咒之地得以生存的话，使用你之后的生命赎清罪恶吧。”



一切都结束了……或许是因为邪神复活之前真的履行了他的承诺，或许是因为封印的力量发生了奇迹。我们的女主人公在微风拂动之中缓缓睁开了双眼，跌落水崖的艾苟（主人公的爱马）带着重伤回到了女主人的身前。而在缓缓踱到封印之井后，她看到了被洗净灵魂，婴重转生的旺达……

龙马是在完成了整个游戏之后，才回首补上这段文字的。游离在感动之外的一种敬佩之情与被坦诚浓重的真情剧本打动的复杂心情挥之不去，想来，已经很久没有被游戏如此打动了。我对神匠上田文人先生近乎崇拜，在几乎没有语言渲染的情节中，却将真情的力量表现到极致。在淡淡的忧伤中，将“爱情”这貌似俗昧的主题诠释得如此真切。原来这就是真爱的力量，让一个人肝脾俱裂，肢体俱毁也决不放弃的挚念。为了救回爱人的生命，旺达固然在几十倍体积于他的巨像面前显得那样渺小，却在那动作反射出的勉强中让我们不忍又不能不继续下去……当最终的剧情引向族人将他们眼中的罪人处死之刻，而最终成为邪神利用体的主人公在被上古之剑重新封印之时，能够用操作最后一次挣扎着看一眼爱人的时候，我这个七尺男儿实在难以抑制住自己的情感，长达16次的风沙征途，痛苦寻找。长达16次的肉体磨难，屡次拼搏都一幕幕展现眼前，而那一切的一切，都为了这最后的牺牲与换取到的生命救赎。在我们的游戏人生中，这种凌驾于艺术性之上的感动，今后纵然可见，也决难超越了。让我们再次进行一次这犹如艺术一般的游戏吧，我，愿意再被其打动……

有关ICO： 既然我们经历了旺达与巨像的经典剧情，就不能不提起巨匠上田文人先生在2001年9月推出的AVG巨作—ICO，游戏与旺达与巨像相映成趣，而在ICO的剧情中，仍然体现出上田先生凄怨哀伤的别样风格，在剧情中，村中有角的男孩ICO被无情作为神殿的祭品送往神殿，却在神殿中遇到了神秘少女YORDA，ICO之后在神殿的蜿蜒曲折挣脱之旅中全力保护着YORDA，在一次一次回转的剧情之后，最终依靠自己的努力挣脱了宿命，并和YORDA一起获得了自由。如今，我们靠双手展开的剧情已经告诉了自己，第一眼的直觉是正确的……按照最后的结局，旺达与巨像可以说是ICO的前传。这，相信也是上田先生游戏制作中的一个伏笔吧。





PS2版的《生化危机 4》终于如期上市，既带给我们一些惊喜，也带给我们一些惆怅。惊喜的是新增的Ada剧情为我们解释了很多以前没有弄明白的疑问，这条在NGC版中略显苍白的线索也变得充实了起来。惆怅的是玩过两个版本的人一眼就可以看出这段剧情并非事后追加，而是当初与NGC版一起制作完成，却被硬生生删去了。再回想起三上真司“决不移植”的誓言和NGC版发售之前短短一个月CAPCOM忽然公布PS2版的往事，让人不由得感受到一丝商战中的勾心斗角和残酷无情。《生化危机 4》是近年来不曾多见的佳作，却不得不被分成两段，想起来心中甚至会有一种苍凉的感觉……说远了。不管怎么说，PS2版的《生化危机 4》仍然是不可不玩的游戏，下面就让我们来一起体验新增的要素吧！

文责/荇菜

PS2	本刊译名：生化危机4			
	CAPCOM	2005.10.27	—	217KB以上
动作冒险	DVD-ROM	欧版	1人	17岁以上

基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动/准星调整	右摇杆	视角控制
×键	确认/调查/行动	□键	取消/跑动
○键	取消/跑动	△键	打开地图
L1键	取出匕首	R1键	举枪
R1+×键	射击	R1+□键	装填弹药
L1+×键	使用匕首	后方向+□键	后转身
R2键	切换Ashley行动模式（仅在主游戏模式中有效）		
SELECT键	游戏菜单	START键	道具菜单

PS2版与NGC版的异同

PS2版《生化危机4》保留了NGC版的全部内容，并且在此基础上新增了一些附加模式和隐藏道具。PS2版的主游戏模式流程与NGC版并没有任何差异，NGC版原有的附加模式（例如Mercenaries模式、Assignment Ada模式等）和隐藏要素在PS2版中也基本没有变化。因此NGC版的攻略仍然适用。本刊曾于2005年第5期、第6期（总第152、153期）刊载过NGC版的详尽攻略、隐藏要素一览以及Mercenaries模式的研究心得，在这里就不再重复相关内容了。

另外，由于游戏推出时间的问题，本攻略采用的是欧版《生化危机4》，其键位设定与大家比较熟悉的日版稍有不同。但是在游戏流程内容上两个版本则没有区别。

PS2版隐藏要素一览

以下带有*号的为PS2版新增隐藏要素，其他的则与NGC版互通

新的标题画面：打穿主游戏模式一遍之后，游戏的标题画面就会改变。

Professional难度：打穿主游戏模式一遍之后就会出现。

The Mercenaries模式：以限定时间内杀死尽量多数的敌人、获取最高得分为目地的附加游戏模式，打穿主游戏模式一遍之后就会出现。

Assignment Ada模式：以Ada为主角的附加游戏模式，打穿主游戏模式一遍之后就会出现。

Movie Browser*：电影观赏模式，可以观赏游戏中出现过的动画片段。打通主游戏模式一遍后出现。

Separate Ways模式*：以Ada为主角的附加游戏模式。打通主游戏模式一遍后出现。

隐藏服装1：打通主游戏模式一遍之后，再开始新游戏时就可以选择。Leon换装成《生化危机2》中的警员服装，Ashley换装成西部风格的清凉装，Ada换装成Assignment Ada模式中的特工紧身装。

隐藏服装2*：打穿Separate Ways模式之后，再开始新游戏时就可以选择。Leon换装成《教父》电影风格的西装、礼帽，Ashley换装成古代骑士铠甲。

Matilda手枪：打穿主游戏模式一遍之后，，再读取通关进度开始第二轮游戏，就可以从武器商人处购得。注意在各个难度中得到的隐藏武器不能互通。以下各种隐藏武器都与此相同。

Infinite Rocket Launcher：无限弹药的火箭筒，打通主游戏模式一遍之后，，再读取通关进度开始第二轮游戏，就可以从武器商人处购得。

Chicago Typewriter（用于主游戏模式）*：无限弹药的冲锋枪。打通Separate Ways模式一次之后，再读取通关进度开始第二轮游戏，就可以从武器商人处购得。在NGC版中也有这把隐藏武器，但获得方式是打通Assignment Ada模式。

Chicago Typewriter（用于Separate Ways模式）*：打通Assignment Ada模式之后，就可以在Separate Ways模式中从武器商人处购得。

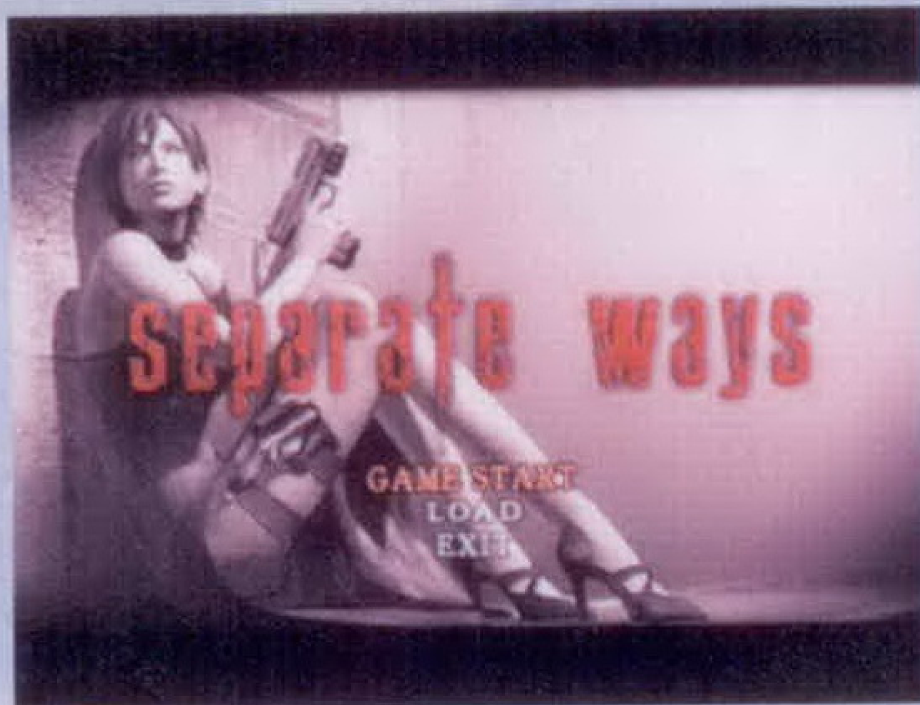
Handcannon：使用麦林子弹的大口径左轮手枪，《生化危机》系列中传统的最强兵器。取得方法是在The Mercenaries模式中使用全部五名角色在全部四个关卡中都获得最高的五星级别评价（也就是说至少要打二十遍），然后读取通关进度开始新一轮游戏，就能从武器商人处免费获得了。这把手枪最初并非子弹无限，但只要对它进行升级改造，将全部四项数值都升级到最高之后便会出现Exclusive改造选项，改造后就能成为攻击力99.9、弹药无限的超级武器了。

Plagas Laser Cannon*：威力惊人的电磁枪，可以进行三段蓄力攻击。以Professional难度打通主游戏模式一次之后，再读取通关进度开始第二轮游戏，就可以从武器商人处免费获得。

The Mercenaries模式中各个角色的出现方式：Leon：初期角色；Ada：在村庄关卡中获得四星级别以上评价；Krauser：在城堡关卡中获得四星级别以上评价；Hunk：在小岛关卡中获得四星级别以上评价；Wesker：在水世界关卡中获得四星级别以上评价。

SEPARATE WAYS模式详尽攻略

■模式简介



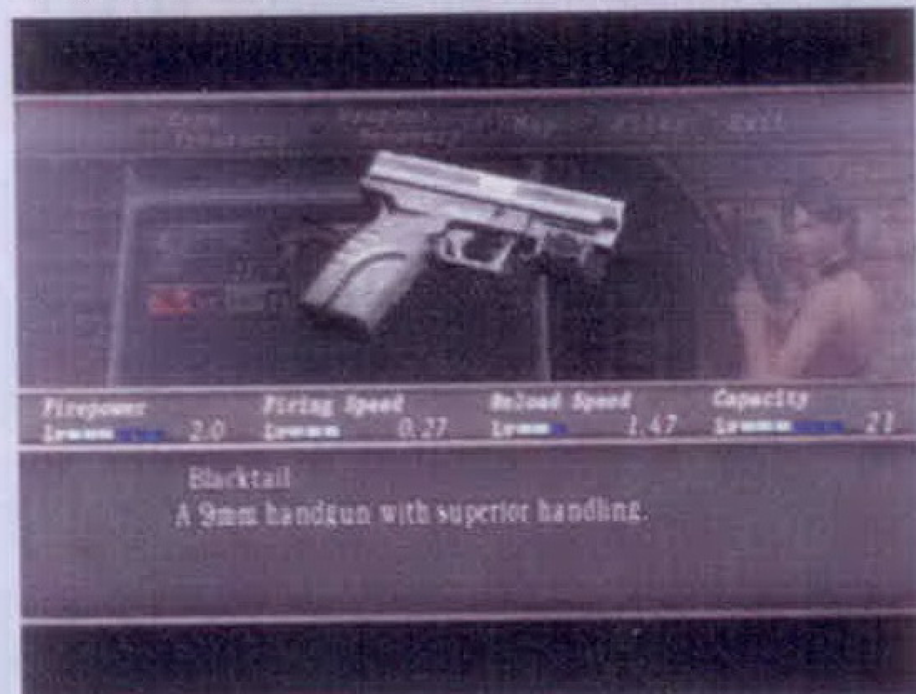
Separate Ways模式是以Ada为主角的附加游戏模式，其中的剧情与主游戏模式互相呼应，类似于《生化危机2》中的表、里剧情。Separate Ways模式共有五关，游戏进行方式与主游戏模式基本相同，在此模式中同样有武器商人、宝物搜集等等要素。由于Separate Ways模式必须打通主游戏模式一次之后才能出现，因此相信大家对于游戏的基本系统都已经有所了解，本攻略就不再对此进行详细解说。如果在游戏系统方面有什么不解之处，可以查阅本刊以前的NGC版攻略。

■武器指南

★枪械

在Separate Ways模式中Ada除了初期拥有的手枪和霰弹枪之外，也可以从商人处购买新的武器，但是无法对武器进行升级改造。Separate Ways模式中的某些武器和主游戏模式中Leon所使用的武器稍有区别，下面就对各种武器的性能功用做一个比较详细的解说。

◆Blacktail：手枪，初期装备。单发攻击力为2.0，发射速度0.27，装弹速度1.47，装弹量21发。这是最基本、最常用的武器，将在整个游戏流程中伴随各位的左右。一般用来对付低级杂兵，但如果能够准确击中敌人要害的话也能造成不小的伤害和硬直时间。如果对自己的枪法和操作技术有信心的话，用来对付某些强力敌人也没有问题。



◆Shotgun：霰弹枪，初期装备。单发攻击力为5.0，发射速度1.53，装弹速度3.03，装弹量12发。这是Ada唯一的一把范围型武器，适用于被敌人包围或者目标速度较快、难于精确瞄准的场合。其强大的火力不但能将低级的敌人轰飞，也能对一些强力敌人造成较大的硬直。霰弹枪的弱点在于有效距离较小，在目标距离较远的情况下就完全失去威力。

◆TMP：冲锋枪，Mission1中可以从武器商人处购买，价格为12800。单发攻击力1.2，发射速度0.10，装弹速度1.93，装弹量100发。在《生化危机》的历代中，冲锋枪的威力都不尽如人意，系列的老玩家一定对此深有体会。本作也不例外，TMP虽然可以进行扫射，但是攻击力低下，也难于稳定瞄准。不推荐购买。

◆Rifle（Semi-Auto）：配备瞄准镜的半自动狙击步枪，Mission1中可以从武器商人处购买，价格为35600。单发攻击力15，发射速度1.83，装弹速度1.90，装弹量12发。狙击步枪惊人巨大，除少数Boss级敌人之外，普通敌人只要命中头部都可一击必死，击中胸部也有很大几率直接射杀。由于配备了远距离瞄准镜，所以在游戏中后期的攻坚战中能发挥巨大效用。它的发射速度极慢，当敌人逼近之后就无用武之地了。另外还可单独购买更高倍数的瞄准镜，提高射击精度。



◆Bow Gun：爆炸弩，Mission3中可从武器商人处购买，价格为70000。单发攻击力16.6，发射速度2.43，装弹速度2.0，装弹量1发。命中目标后发生爆炸，并波及附近较大范围，威力巨大。由于没有配备瞄准镜，而在近距离爆炸的话又会伤害到自己，所以只适于中距离目标，实用性不高。另外占据道具栏格数过多也是弱点之一（弩15格，箭4格）。不推荐购买。



★其他武器

◆Knife：匕首，初期装备。攻击力较弱，一般用于打破木箱、木桶。在战斗中通常的用法是使用其它武器将敌人击倒之后使用匕首追加攻击，以节约弹药。如果能够准确命中敌人要害部位的话（例如面部、膝盖等）也有可能造成硬直，所以只要有良好的操作技术以及正确的战术，直接使用匕首消灭敌人也并非不可能。

◆Hand Grenada：手榴弹。爆炸威力强大，波及范围较广，可以一次性消灭数个敌人。手雷应该投掷到较远距离，否则会对自己造成伤害。

◆Flash Grenada：闪光手榴弹。爆炸之后发出强烈闪光，周围一定范围内的敌人都会被灼伤眼睛而产生极大硬直，可以在多数敌人逼近的情况下用来解围。但是对某些特殊种类的敌人无效(例如盾牌兵、铁爪男等等)。此外，对于寄生虫具有一击必杀的威力。闪光手榴弹的正确使用方法是取出之后直接向脚下投掷，这样可以使其迅速爆炸而产生效用。

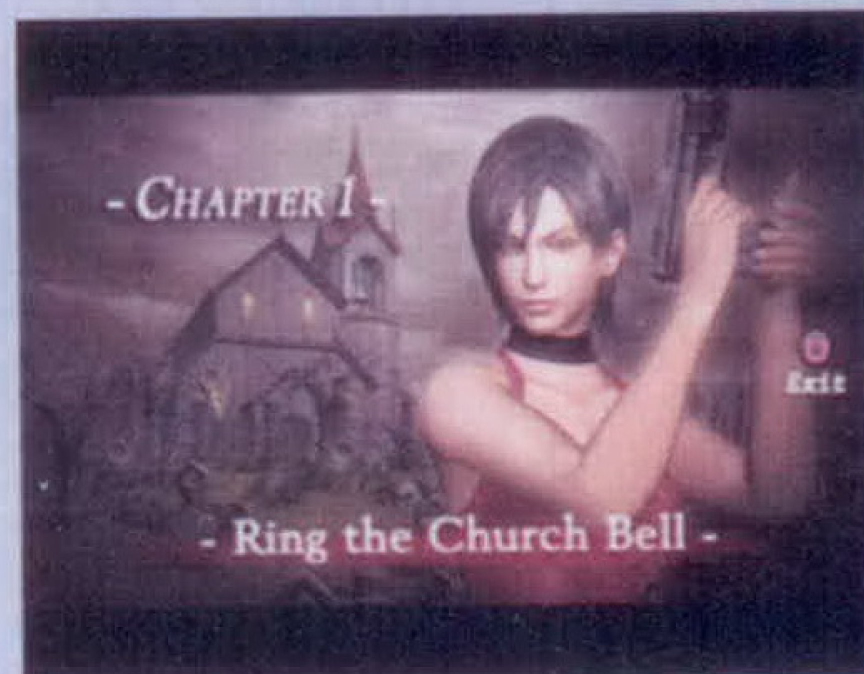
◆Incendiary Grenada：燃烧手榴弹。爆炸后剧烈燃烧，但范围不大。威力中上，一般可以向敌人聚集处投掷，或者使用其它武器将敌人打倒在地之后再用燃烧手榴弹进行追加攻击。注意如果自己处于燃烧范围内的话也会受到伤害。

STAGE攻略

第一章 Ring the Church Bell

游戏一开始的村庄大家应该已经很熟悉了吧。在主游戏模式中，这里是Leon所到达的第一个主要场景，大家也正是在这里首次见识到了《生化危机4》里成群结队敌人的可怕。村中的地形并不复杂，主要的建筑包括三栋民宅（地图中分别以A、B、C标示）和一座塔楼（地图中以D标示），其他的就只是一些简易的仓库和木棚了。村子有四个出口，但是目前全都紧锁着，无法出入。

此时Leon正在村中与村民鏖战，你偶尔还可以看见他正在被村民们追逐并且开枪还击，同时也会有一些村民回过身来找上Ada。村民的数量是无限的，根本无法消灭干净，所以不要费功夫跟他们纠缠了。在村中各处都散落着弹药、药草等等，细心地找一找，尽量收集齐全。此时村民的攻击重心并不在Ada身上，因此不用太担心他们的追击，迅速跑动就能将他们甩开。但如果爬上塔楼或者进入B、C两栋民宅的话，就会引发电锯男出现的剧情，村子里面也会出现更多的村民，给我们的道具收集工作带来麻烦，因此一定要先把其他各处的道具搜刮干净再进入这三处地方。





在民宅B里间的床上摆放着本关的第一个宝物Elegant Mask(黄金面具)。由于引发电锯男剧情之后村民们会主动追击Ada，因此在拿到这个宝物之后很有可能被大批村民堵在房间内。不要犹豫，使用霰弹枪轰开敌人，赶紧跑出去吧。在前一段剧情发生后一段时间，自然会引发下一段剧情，提示民宅B的屋顶上有一把钥匙。只要靠近民宅B的正门附近，屏幕下方会出现使用钩



绳枪的提示。钩绳枪是Ada的特殊装备，用于攀登一些平常无法登上的地形。但是钩绳枪并不能自由使用，只是在某些剧情需要的地方会自动出现提示，按×键就能够使用了。拿到钥匙之后，便可以打开民宅B东边的出口。

在这里Ada会遇见武器商人，不过一般来说此时还没有足够的金币用于购买装备，暂时不用管他。从里面房间的地洞进入隧道之后，身后很快会出现追击的敌人，追求稳妥的话可以先回身消灭，或者赶快跑开就可以了。来到前面的铁门处，铁门外和身后还会再次出现两批敌人，对Ada进行前后夹击。这里最好的办法是一脚踹开铁门（靠近门连打×键），这样开门的动作会具有一定的攻击力，门前的敌人通常会被打出不小的硬直，赶快从他们身边跑过去就行了。将敌人集中到一个方向之后，或战或逃便可以自由选择了。此外，在地道中有一个木箱内还可以找第二件宝物Green Gem（绿宝石）。

离开地道，来到了墓园。在墓园中一共有六七个敌人，但是位置较为分散，可以逐个击破。有一块墓碑上摆放着第三件宝物Red Gem（红宝石）。到教堂附近之后，首先选择靠最右边的道路来到木桥。在桥上的战斗可以采取射击敌人腿部的方式，这样往往可以直接将敌人击落到桥下，省时省力。当然，这样也就无法得到敌人可能掉落的金币或者道具了。在木桥的尽头，有一位电锯大妈把守着重要道具：Green Catseye（绿猫眼宝石）。

BOSS

电锯男（女）

在主游戏模式中相信大家已经见识到了这种电锯狂人的威力，他们不但比一般的村民体力高出很多，使用通常的武器很难打出硬直，更有对主角一击必杀的威力，因此很多玩家在面对这种敌人时会有不小的心理压力。不过在Separate Ways模式中他们比起主游戏模式中有一定程度的减弱，只要细心大胆其实也不难对付。常规的方法是使用霰弹枪轰击，这样能够将他们打倒在地。但如果要节省子弹的话，可以使用手枪连续射击他们的腿部，四五枪之后他们往往就会被打得跪倒在地。迅速接近，按×键即可使出足踢技将他们踢到桥下。不过这里有几点需要注意：一是他们腿部遭到攻击后并非一定会跪倒，而是有时候会直接躺倒在地，此时就无法使用足踢了，应该拉开距离等待下一次机会；二是在对付他们时还要注意其他杂兵的干扰，在这里可以先将其他两个村民打下桥去；最后，还要随时注意手枪中的残留子弹数量，随时注意装填弹药，不然等到被他们逼近之后才发现子弹已经打光，可就后悔莫及了。

消灭敌人之后回到教堂附近，在从旁边的通道绕到教堂背后，在一个石台上放置着重要道具Round Insignia，但是必须解开一个谜题才能拿到——不过这个谜题我们在主游戏模式中就已经解答过了，方案并不止一种，例如3344333、3334443都可以。

拿到道具后，铁门轰然关闭，并且出现了两个村民。将他们干掉之后把刚才拿到的Green Catseye放进石台，就能打开铁门。走了几步又出现一大堆村民，而且其中还有好几个会使用飞斧进行远程攻击，比较棘手，可以用霰弹枪或者手雷对付。如果对自己的技术有信心的话当然也可以使用手枪+足踢技的方式，灵活运用足踢技的无敌时间与敌人进行贴身肉搏也是非常刺激的一件事情……

消灭敌人后使用Round Insignia打开教堂大门。在教堂大厅中会遭到四个敌人的攻击，而大门右边的角落中还能找到第四件宝物Purple Gem(紫宝石)，这样四件宝物就全部凑齐了，将它们组合起来能够卖个好价钱。

从另外一侧的梯子爬上到二楼，楼上还有三个敌人。最后找到控制台解开谜题，正确方法是转动红色圆盘（R）三次、绿色圆盘（G）一次、蓝色圆盘（B）二次，然后选择Combine进行组合就可以了。

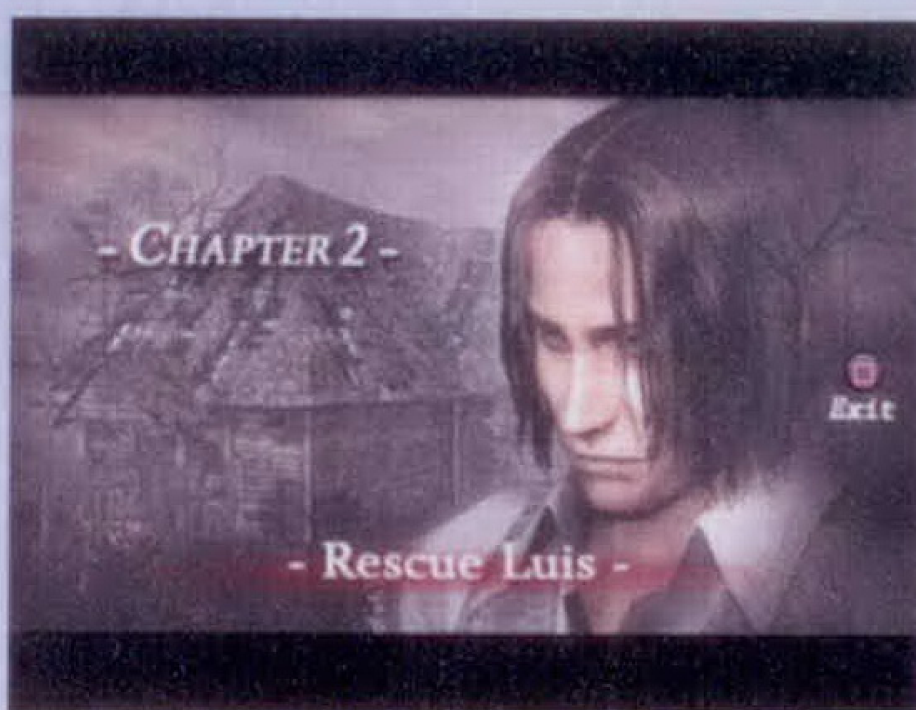
STAGE攻略

第二章 Rescue Luis

一开始的房间内就有一个商人，需要优先购买的当然是Attache Case M（中型背包），这样我们才能携带更多的弹药装备。从商人附近的门口出去，在外面的小路上可以找到一些道具，包括宝物之一：Brass Pocket Watch。

回到商人所在的房间，从另一边的门出来，并且下楼梯到一楼。一楼的各处也散落着一些道具，在厨柜里面还能找到一个金鸡蛋，这可是好东西（体力完全回复）。在摆放着书架的角落里藏着一个村民，把他干掉。另外楼梯下的厕所里也有一个村民，不过并没有任何道具，没必要去惹他了。

离开屋子，前面又是一个电锯男和两个普通村民。想用手枪解决的话也并不难：马上返回屋里，电锯男会率先冲进来，而村民则会慢悠悠地靠近，这样我们就有机会单挑电锯男了。用手枪连射他的腿部，将他打倒之后再猛轰他的头部。见他快要爬起来时再拉开合适的距离重复以上步骤。不过其实玩到这里大家的弹药应该算是比较充裕了，直接用霰弹枪轰杀也未尝不可。电锯男会掉落一个Ruby（红宝石），这可是能卖不少钱的东西。



外面的小路上还有数个村民拦截，不过他们的智商似乎有所缺陷，只要缓步前进，就能将他们一个一个引过来单独对付。经过这段路之后再次回到了第一章的村庄中。好消息是村庄中摆放的道具已经刷新了，我们又可以搜刮一次；而坏消息是……村民当然也刷新过了。只要惊动村庄中央的一个村民，就会将村中的大部分人都吸引过来。不过这一次村民并不是无限出现的，只要找个地形有利的地方把他们干掉之后，再消灭一两个零散敌人，就可以自由自在地在村子里搜寻道具了。接下来从村子东北角的出口离开，来到农场。

农场中的敌人约有六七个，只要惊动其中任何一个，其他的人就会全部冲过来，而且其中有不少会使用飞斧。最稳妥的方法是爬上地图上A点标注的谷舱二楼，然后退到屋角，趁敌人沿着梯子往上爬的时候用手枪点射，就能将他们轻松击落。从谷舱二楼跳到下面的围栏中还能得到宝物Gold Bangle（金手镯），在地图上以白色的五星标注出了位置。此外，在B点标注的位置会出现使用钩绳枪的提示，用来登上谷舱的屋顶拿到Spinel（碎宝石）。

出口在农场的东南角，要注意路上摆放着一些捕兽夹，小心绕开。接下来是一段下坡路（主游戏模式中Leon躲避巨石的地方），下到坡底之后回过身来，会出现钩绳枪提示，用于登上空中的吊桥。不过桥上有两个敌人，可以先用枪把他们射杀。在桥上可以找到宝物Beerstein（啤酒杯）。跳回桥下，穿过隧道之后来到一片杂草丛生的院落。和主模式游戏一样，这里也有不少会投掷炸药的敌人，枪法够好的话可以直接射击敌人手中的炸药将其引爆。这里敌人数量不少，多加注意。消灭全部敌人之后进入小屋，引发下一段剧情，看到Leon和Luis被村民抓住了。



剧情结束后，先别忘了进入村民们出来的那栋屋子拿到一些道具，然后原路返回，在路上会碰到不少敌人的阻截。在斜坡上尤其要注意敌人投掷的炸药，它们会沿着下坡滚很远。回到农场之后并没有出现新的敌人，反而多出来一些弹药宝物，好好找一找吧。再次回到村庄之后，会看

到一个穿着Leon夹克的村民招呼其他人，十来个村民一起向Ada涌了过来。别犹豫，扔一颗手雷过去轻松搞定。回到本关开始的屋子附近，发生了剧情：Ada从村长Mendez手里救下了Leon，不料自己却被抓住了。

接下来是一段需要紧急输入按键的剧情，在主游戏模式中大家已经多次尝试到了这种"阴险"的手段。按照屏幕上的提示输入L1+R1或者□键+×键的组合，躲开村民的利斧。从这里开始出现寄生虫化的敌人，要小心。不过这里也要纠正大家的一个误区：不要因为敌人爆头后可能出现虫子就放弃射击头部的战术，实际上是否出现寄生虫只是由一定的几率决定，如果到了该出现寄生虫的时候，就算你用匕首刺敌人的腿部他也同样会爆头。所以，在平时的战斗中该打头还是得打头。除此之外，也要再次提醒大家：闪光手榴弹对于寄生虫一击必杀，如果同时有多个寄生虫化的敌人出现，就要毫不犹豫地使用闪光弹。



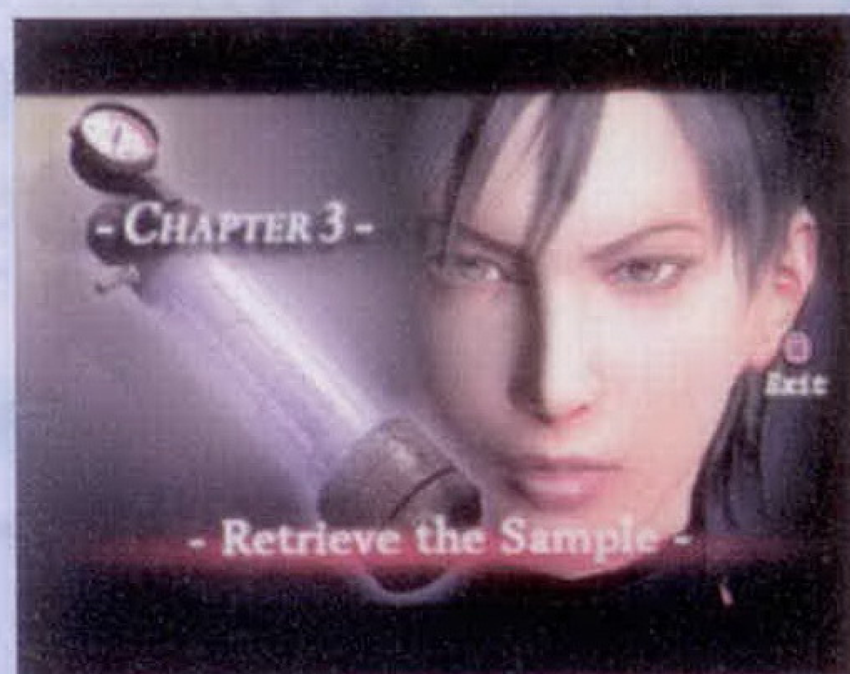
消灭掉敌人，别忘了从角落的箱子中拿到宝物Green Catseye（绿色猫眼石）。装备好霰弹枪，从前面的出口跳下，马上将前方的敌人轰倒。如果被他们扔出炸药的话，在这个狭窄的地方可是无法躲避的。离开山洞后，前面的道路分为两条。首先向上走，到控制室的桌子上拿到Iron Key(铁钥匙)，这里也有商人可以进行买卖。接下来沿梯子下去，用Iron Key打开门后来到一栋大屋前（主游戏模式中Leon和Mendez战斗的地方）。屋里有一个电锯大妈和另外两个村民，在这里可以利用地形，通过上下梯子的无敌时间与他们周旋，另外看准时机引爆墙角摆放的油桶也能对敌人造成很大的伤害。这里最重要的一点是战斗过程中无论如何不要离开屋子，否则屋外会出现大批村民包夹。消灭电锯大妈后，可以得到Lift Activation Key（缆车钥匙）。此时再离开屋子，也不会再出现大批村民了。屋外的角落中可以找到Red Catseye（红色猫眼石）。

返回到控制室，用Lift Activation Key启动缆车，乘坐缆车来到对面。接下来再用钩绳枪翻过围墙，来到一条通道中。通道中有不少位置的高处都放置着木桶，可以用钩绳枪登上去，得到一些道具，包括宝物Yellow Catseye（黄色猫眼石）。在接近出口的时候会出现一个巨人，赶快从它身边跑过去就行了，不需恋战。离开通道，靠近前面的屋子就会触发剧情，本关结束了。

STAGE攻略

第三章 Retrieve the Sample

本关从花园中开始。在商人处强烈建议购买Attache Case L(大型背包)和Rifle（狙击步枪）。狙击步枪的作用主要有两点：一是用来对付使用弩箭进行远程攻击的敌人；二是用于对付手持盾牌的敌人，瞄准头部位置可以直接一发破盾将敌人击杀。向前走几步，就会出现一个镰刀兵和一个盾牌兵，另外还有一个弓箭手从远处射击。赶快躲到墙壁后边，避开弓箭，然后用霰





弹枪或者狙击步枪消灭来袭的敌人。花园中散落着不少道具，包括宝物Gold Bangle w/Pearls（镶嵌钻石的近手镯）。当然，也有不少敌人，不过都以人型敌人为主，比起主游戏模式中Leon在这里碰到的恶犬来，实在是轻松太多了。有一点要注意的是这里的镰刀兵会使用投掷镰刀的招式，攻击力强大。如果看到敌人准备投掷镰刀的动作就应该赶快射击以将他的动作中止，或者直接用霰弹枪轰回去。另外这里的敌人也经常会寄生虫化（尤其是红衣敌人几乎是必然寄生虫化），所以在战斗的时候要注意保持距离，以防措手不及。将花园中的敌人全部消灭之后，会再出现一批敌人打开了出口的铁门，消灭他们之后就可以从铁门离开了。



在楼上的大房间中（剧情中Leon和Ada相遇的地方），射击床顶的亮点可以得到宝物Elegant Perfume Bottle（香水瓶）。接下来有东西两条路，两条路都通往餐厅，但是在西边的路上途中有一个房间的门被锁住了，用钩绳枪可以从窗户跳入，其中一个宝箱中放置着重要道具Hourglass w/gold decor（镶金的沙漏），这是必须拿到的。来到餐厅，清理一下敌人之后，进入前面的房间，结果一个铁笼从天而降，将Ada罩在其中。周围出现了数个敌人，而空中还跳下来一个铁爪男，情势十分危急。不过这个陷阱我们已经在主游戏模式中遇到过了，应该也会有一些心理准备了吧。

BOSS 铁爪男

铁爪男的特点是正面装备有坚固的铁甲，基本上完全无敌，除非用火箭筒轰击，否则根本不可能伤到他一丝一毫。他的弱点在背后的寄生虫，只要使用两到三发狙击步枪子弹就能将他杀死。另外，他的眼睛是被缝起来，所以无法看见周围的动向。只要缓步走动，不发出声响，他就完全无法判明主角的所在位置。然而一旦被他发现，他就会使用威力极大的冲刺攻击和铁爪挥舞攻击，甚至具有一击必杀的威力。所以跟铁爪男战斗时一定要注意走位。如果铁爪男与其他杂兵同时出现，就更加麻烦了，一般情况下还是走为上策，不要跟他硬碰硬。



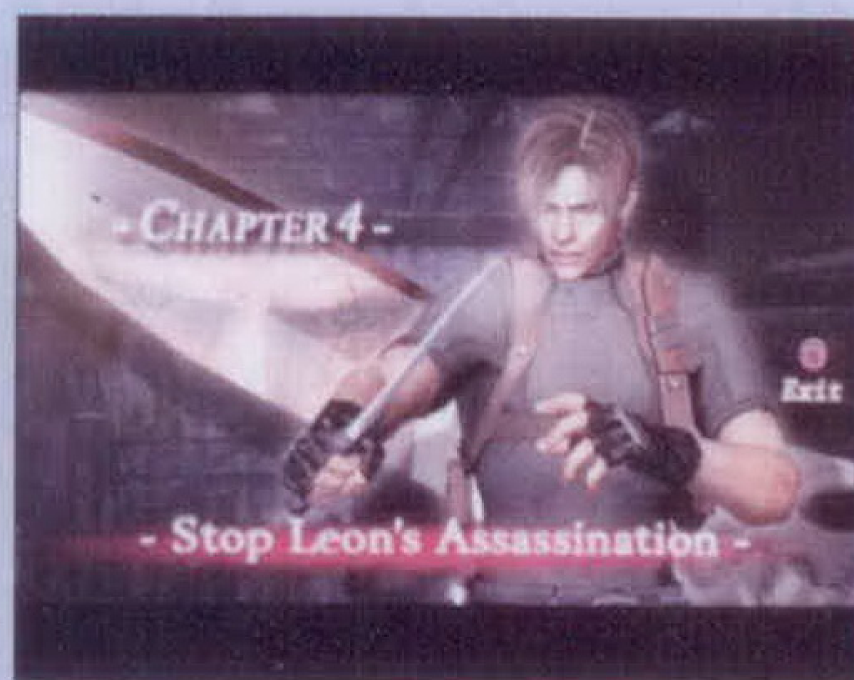
在这里最要紧的就是尽快脱出铁笼，否则在如此狭窄的地方根本无法躲避铁爪男的攻击。马上装备狙击步枪，对前面铁门上的大锁连开两枪。此时Ada会被背后的敌人抱住，赶快晃动左摇杆将他甩开。虽然要损失一些体力，但也只能如此了。接下来小心地绕开铁爪男，使用霰弹枪对大锁再轰一枪，将锁打掉，顺便将周围的敌人击散，尽最快的速度逃离铁笼。接下来铁爪男一般会被困在笼中，由于他双目失明，所以找不到铁笼的出口。只要将周围的敌人清理掉，就可以隔着铁笼尽情地戏耍他了。就算铁爪男离开了铁笼，也不要紧张。还是利用他双目失明的弱点，借助地形与他周旋便可。找机会摸到他的背后，用狙击步枪射击他背上的寄生虫，很快就能将他干掉了。然后调查铁笼中央的宝箱，打开宝箱夹层之后使用Hourglass w/gold decor打开这个房间的出口。

在下一个房间中，Ada遇见了正与敌人战斗的Leon。由于Wesker命令Ada杀死Leon，Ada又不想执行这个命令，所以只能避免和Leon见面。隔着铁门可以看见Leon与敌人战斗的房间中摆放着火箭筒等很多武器装备，但是不能进入，只能流口水了。首先跳到房间下层，从角落中得到宝物Elegant Chessboard（象棋盘）。然后再爬回上层，从房间中央的桥上走过去，接近对面的门时前后两边都会有敌人涌来，赶快用霰弹枪轰开道路。另外射击屋顶悬挂的吊灯，可以让它坠落下来产生燃烧，也能起到攻击敌人的作用。

再穿过一条通道，来到一个大厅中。向前走几步就发生了剧情，Luis不幸被杀，而抑制寄生虫孵化过程的药品样本也落入了Saddler手中。

STAGE攻略

第四章 Stop Leon's Assassination





本关一开始的场景是在基地的隧道当中。在主游戏模式中我们知道Leon和Ashley刚刚驾车从这里脱离，并且引发了激烈的爆炸，所以这里都是一片废墟。接近前方的岔路，左边会出现两个盾牌兵和一个飞斧兵。不要贸然前进，拉开一些距离使用狙击步枪将盾牌兵击杀。如果能够找好角度，甚至能够一枪直接干掉两个敌人。

向前走到岔路的交口处，小心地贴着左边的墙壁移动，可以看到右边的路上有一个全身穿着铁甲的敌人把守。攻击这种敌人的身体是无法伤害他的，唯一的弱点就在于头部。只要小心地靠着墙壁行走，他就不会被吸引过来，而是站在原地不动，这样就可以用狙击步枪直接将他射杀了。然后不要犹豫，马上再对他身后的油桶来一枪，引发爆炸，就能将周围的数个敌人一次性全部消灭。

进入左边的岔路，是一个堆满了箱子的小型仓库。干掉这里把守的敌人，其中有两个位置可以使用钩绳枪登上，获得道具弹药。接下来回到隧道中，在刚才被引爆的油桶位置附近的一个箱子上放着一些弹药。从这个位置还可以看到前面不远处有一些道具，但是被废墟所阻隔，无法进入。从左边的门进入，惊动房间中的敌人之后马上还会有三四个敌人从另一端的门冲进来，可以使用霰弹枪或者手雷将他们干掉。从另一边出去之后，门外还有一些杂兵需要对付。在前方的铁架上，有一个敌人使用弩箭射击。小心避开他的攻击之后，掏出狙击步枪来将他击杀。先别着急往前走，还记得刚才看见过但是无法拿到的道具吗？回身走几步，就会出现使用钩绳枪的提示，Ada可以登上空中的铁管。然后从铁管左边墙壁上的通风口进入，小心不要冒进，往前走几小步就可以看到通风管的另一端站着一个穿有铁甲的敌人，用狙击步枪把他干掉吧。跳下通风管道之后，马上向右转九十度，消灭房间中的敌人。从房门出来之后，就能拿到刚才看见的道具：宝物Golden Lynx（招财猫）了。接下来，从旁边放置着弩箭的地方爬上，跳回到刚才的隧道中。

向前走到隧道的尽头，首先可以在角落中找到一罐急救喷雾。然后用钩绳枪登上空中的铁架（刚才的弓箭手站的位置），从左边的门来到停放着军舰的仓库。

在这里，请首先确认自己的体力处于正常状态（显示为绿色）。如果是橙色或者红色的受伤状态的话，就一定要使用药品进行补给。如果处于受伤状态，Ada的行动速度会有所减缓，在接下来的战斗中是非常致命的。向前走到平台的尽头，可以看到一架重型机枪，但是需要钥匙卡才能操作。记住这个位置。

走下楼梯，马上就会发生剧情：前方出现了数个敌人，而附近停放的军舰上的舰炮也全部升起来开始发动攻击！情况可谓是千钧一发，舰炮的火力十分猛烈，即使在体力全满的状态下也最多承受一发攻击，否则就会立刻毙命。这里绝对不能有丝毫犹豫，立刻向前跑过去，从敌人左侧的空隙跑过，然后拿到对面木箱上放置的Activation Key（蓝色钥匙卡）。马上使用原地180度转身，再次从敌人身边跑过，并且跑回楼梯上刚才看见的那架重型机枪附近，使用钥匙卡操作机枪。一旦开始操作机枪之后，就不用担心敌人的火力了。中型机枪前面有厚厚的装甲作为掩护，所以Ada完全不会受到伤害。使用左摇杆来调整角度，右摇杆开火，将军舰上的舰炮全部轰掉。轰掉三门舰炮之后，就会引发强烈的爆炸，一个升降梯开始运行起来。

走下楼梯，然后再爬上前面的梯子，在二层的平台登上左边的升降梯，让它把Ada带到军舰的甲板上。军舰上有大批敌人，尤其要注意其中的弩箭手和爆破兵。在这里多多利用狙击步枪和霰弹枪的远近组合，尽快地消灭敌人。向左边跑到甲板的尽头，爬上墙壁上的脚手架来到上层甲板。继续向前来到一扇铁门的时候，周围又升起了数门舰炮！这里同样不能犹豫，千万不要向后撤，而应该直接跑到面前的舰炮右侧，便能看到使用钩绳枪的提示。使用构绳枪飞到上层的高台之后，迅速拿起面前箱子上放置的红色钥匙卡，再向右前方跑几步，就能再次使用钩绳枪飞到对面。落地之后马上原地向右转身九十度，便能看到一架机关炮。使用红色钥匙卡操作机关炮，轰击军舰上的舰炮。只要摧毁一座舰炮，就能引发大爆炸，并且开始时间倒数。但是此时不能急于脱离，而应该先将其他的舰炮全部摧毁，否则无法安全脱出。将全部舰炮都消灭之后，Ada会自动离开机关炮。此时应该还剩下两分多钟的时间，不要慌张，从机关炮附近跳到下层地面（注意下层还会有一些敌人，准备好霰弹枪用于突围），并且登上升降梯，再次来到军舰上。沿刚才曾经走过的路再次来到铁门前，进入铁门之后军舰在身后炸成了碎片。



进入下一个区域。沿着铁架走到尽头，铁门被从另外一边反锁了，只能从铁门旁边跳到下层的地面。这时马上会有多个敌人包抄过来，不要吝惜弹药，赶快用手榴弹或者霰弹枪将他们收拾掉吧。如果能抓住机会引爆这片场地中的油桶的话也能炸死不少敌人。远处的铁架上还站着三个敌人，包括一个弩箭兵和一个炸弹兵，建议使用狙击步枪在远距离将他们杀死。用钩绳枪登上他们站立的铁架，爬上旁边的梯子之后就能在右边的木箱上找到宝物Green Stone of Judgment（绿色审判石）。接下来前方又会出现多个敌人，也可以引爆附近的油桶将他们炸死。

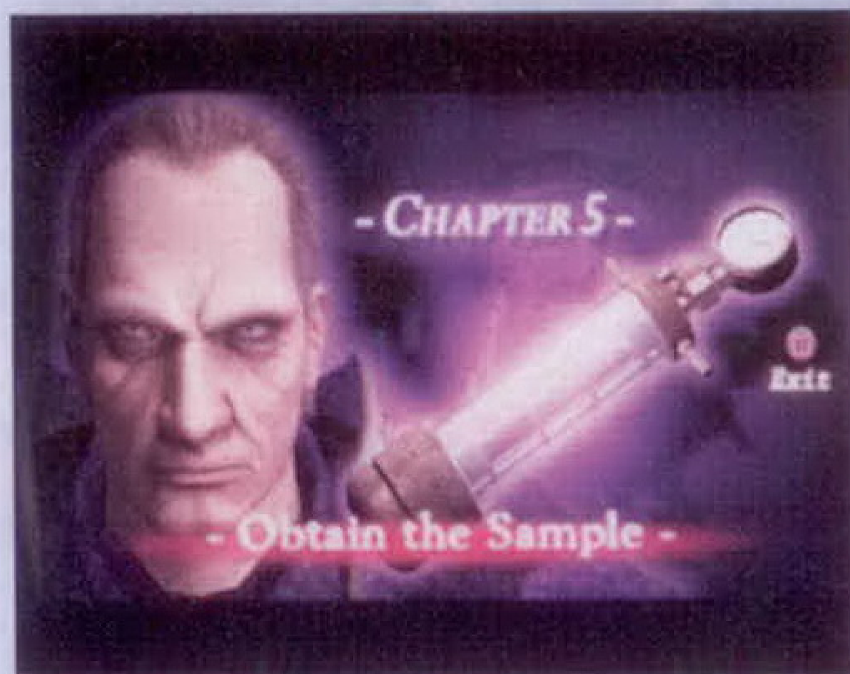
经过一道铁门，前方的屋顶上有一个弩箭手，用狙击步枪来干掉吧。再沿着铁架绕到另一边之后，出现了两个盾牌兵，他们头上戴有钢盔，使用狙击步枪破盾直接狙杀的方法行不通了，只能用霰弹枪来解决。在道路的尽头爬上梯子，离开这片区域。

Ada进入了研究基地当中，但是先不要着急向前走。左转身进入门中，在房间里可以弹药道具等等找到不少好东西，包括宝物Red Stone of Faith（红色信念石）。搜刮完毕之后再回到刚才的房间，从另一边出去。在下一个房间内下楼梯的时候可以看到屋顶的天窗上有东西在闪光，开枪打碎玻璃，宝物Blue Stone of Treason（蓝色叛逆石）就会掉落下来。接下来就简单了，只要经过锅炉房，并使用钩绳枪登上顶层，就能看到Leon和Krauser正在打斗（各位一定还记得他们两人之间那场惊心动魄的决斗吧！），在动画的最后需要使用紧急输入按钮搭救Leon。

STAGE攻略

第五章 Obtain the Sample

一开始建议在商人处购买Attache Case XL（超大背包）。走上斜坡没多远,就可以看到前面的木箱后面有一个弩箭兵，使用狙击步枪将他射杀。再往前走一段距离，一个屋顶上跳下来一个特种兵。这也是非常强力的一种敌人，手里的冲锋枪威力巨大。而且这里还有一个盾牌兵从旁协助。赶快向后跑到掩体后面躲起来，用狙击步枪先干掉盾牌兵，然后瞄准特种兵的头部射击，几枪后就能将他消灭。使用钩绳枪登上特种兵跳下的屋顶，可以找到宝物Blue Eye（蓝眼宝石）。





沿路继续向前来到桥头，这里除了有一些链锤兵、盾牌兵之外，还有一个弩箭手和一个投掷炸药的敌兵挡住去路。尤其是投掷炸药的敌兵，站在高处，可以把炸药投掷到相当远的距离。这里一定要看准时机，抓住他投掷炸药的空隙冲到合适的位置使用狙击步枪将他迅速杀死。在桥的对面同样有一个炸药兵，不过他身旁摆放着一个油桶,开枪将油桶打爆就能轻松地解决他了。



进入桥对面的房间，不料敌人推下燃烧的油桶将房门堵住了，同时从屋顶上源源不断地跳下来敌人。这里没有其他的方法，只能运用霰弹枪、手雷等重火力迅速消灭敌人。注意保持在墙角，以防腹背受敌。消灭十多个敌人之后,房间的出口终于打开了。门外又有一个弩箭兵和一个炸弹兵，引爆附近的油桶消灭他们。沿着道路向上，然后抓住滑轮滑到对面扳下开关,打开了旁边的大门。这里敌人众多，尤其四周高处都布置了不少弩箭兵，颇为麻烦，好在这里的掩体也比较多,找好地形，使用狙击步枪将他们一一射杀。这里一定要尽量将敌人都消灭干净，为接下来的战斗做准备。

在这片场地两侧的高处各有一个开关。找到梯子爬上去，接近开关的时候就会出现特种兵。找好掩体、远距离将他们狙杀。将两个开关都拉下之后,打开了出口的大门。接下来是一段向上的山路，在顶端会遇到一个弩箭手。将他杀死之后先不要往前走，仔细看可以发现对面站着一个敌人，而他手上拿着的武器居然是火箭筒！好在他背对着Ada，直接用狙击步枪干掉就行了。在这片场地上还有一些弩箭兵，一一干掉之后到场地的北端，站在一根石柱下举枪向上看，可以看到石柱顶端有亮光。开枪射击，会掉落宝物Red Eye（红眼宝石）。

在接下来的房间中，Ada遇到了Leon。被寄生虫感染的Leon失去了理智而攻击Ada，Ada好不容易才挣脱。恢复平静的Leon和Ada决定分头行动。Ada进入了监狱区，走廊对面有一个弩箭手,还会有一些其他的敌人跑过来。消灭他们之后可以在其中一间牢房的角落找到Green Eye（绿眼宝石）。走出牢房之后，Ada遇到了已经异化的Krauser。

BOSS Krauser

在主游戏模式中大家就曾经与他战斗过，应该已经了解到一些打法了吧。他使用异化的手臂遮挡身体的正面，任何攻击都无法奏效。但是他的手臂覆盖面积有限，虽然挡住了身体，然而却无法遮挡腿部。当他缓慢接近的时候用霰弹枪轰击他的腿部两到三发，就能使他跪倒在地。此时他的头部和身体就失去了保护，赶快打几发就行了。Krauser的某些招式可以通过紧急输入按键的方式来回避，只要眼明手快就能成功躲开。尤其要注意的是他的扫堂腿，这一招本身攻击力并不高，但是被击倒之后他会马上使用对地追加,具有必杀的效果，一定要使用紧急回避来躲开。几个回合之后他会更换场地，而Ada也会自动追上去，其实只不过是给我们多带来一些道具补给而已。

结束战斗之后，在Ada落地的位置左边的角落里有最后一件宝物：Butterfly Lamp（蝴蝶灯）接下来向右走，使用绳枪翻过障碍。Ada遇见了Leon和Ashley,为了掩护他俩逃走，Ada独自留下来阻击Saddler。

BOSS Saddler

Saddler并不难对付。他几乎所有的招式都可以使用紧急输入按键的方式回避，只要反应够快，就能毫发无伤。不过在贴身或者距离很远的情况下，他也有可能使用无法回避的攻击方式，所以只要保持中等距离，用霰弹枪猛轰，并随时注意紧急闪避便可。给Saddler造成一定的伤害之后他会从嘴里吐出黄色的“眼球”，并且不能动弹，此时靠近按×键就能猛刺一刀。如此重复几个回合之后就能轻松搞定了。

Saddler虽然被暂时击倒，却又苏醒过来抓住了Ada。他将Ada带到大厦的顶部，和Leon展开了最后的决战。Leon掷出一把匕首割断了捆住Ada的绳索，然后勇敢地向Saddler应战。此时Ada发现对面的平台上摆放着一个火箭筒，决定用它来帮助Leon赢得战斗。接下来只要在时间限制之内沿着道路一路向前杀过去，最后拿到火箭筒便可以了。路上的杂兵只要用霰弹枪轰倒便可，不必浪费时间杀死。途中遇到身穿铁甲的敌人需要准确地命中他们的头部。而最后有一些手持火箭筒的敌兵,一定要在他们发射之前把他们击倒。这一段的难度也不是很高，时间也相当充裕。拿到火箭筒后，就能欣赏结局动画了。Ada取走了药物样品，留给Leon一个意味深长的微笑就乘坐直升飞机离开了，不知道什么时候才能再次看到他们的故事呢?



由NAMCO开发的刀剑格斗大作《灵魂能力3》的美版已经于10月27日先行发售。虽然各位角色的配音都是英语，听上去有点怪怪的，但是这并不影响我们对这款游戏的热情。(小沛语：其实在OPTION里是可以调成日语的……)本作是该系列第一次在家用主机上首发，所以系统和前代有很大不同。玩过之后，大家可以感受到这的确是一部给家用机开发的作品。

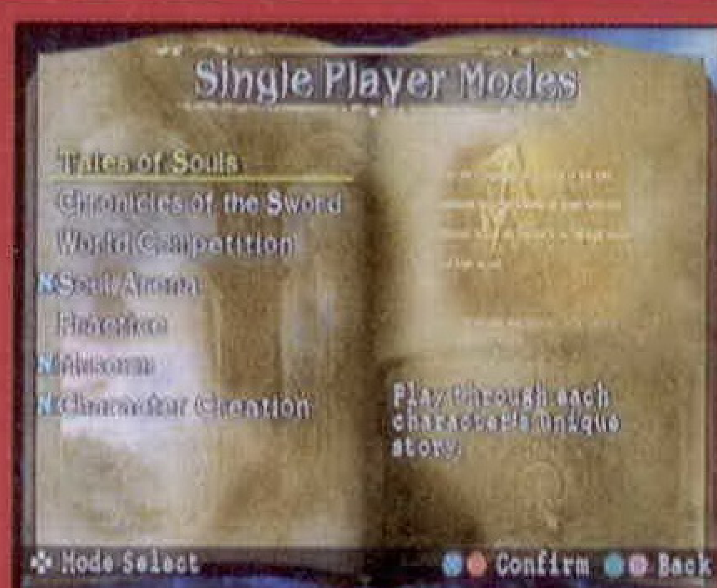
PS2	本刊译名：灵魂能力3			
	NAMCO	2005.10.25	45.99美元	298KB
刀剑格斗	DVD-ROM	美版	1-2人	13岁以上

基本操作：（系统默认配置，可以自行调整）



模式选择

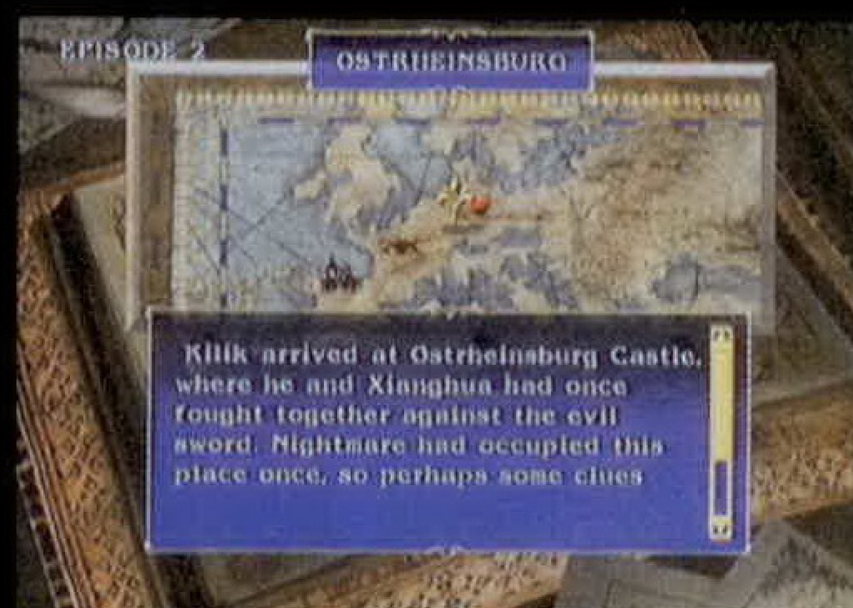
进入游戏之后，可以选择Single Modes（单人模式）、VS Modes(对战模式）、Shop（购物模式）以及Options四个选项。由于本作是纯粹的家用机游戏，所以没有街机模式（Arcade Mode）如果想对战的话，就要在VS Mode中进行。而本作的灵魂核心——单人模式得到了空前的强化。



↑本作中单人模式的设计更加贴近家用主机的用户。

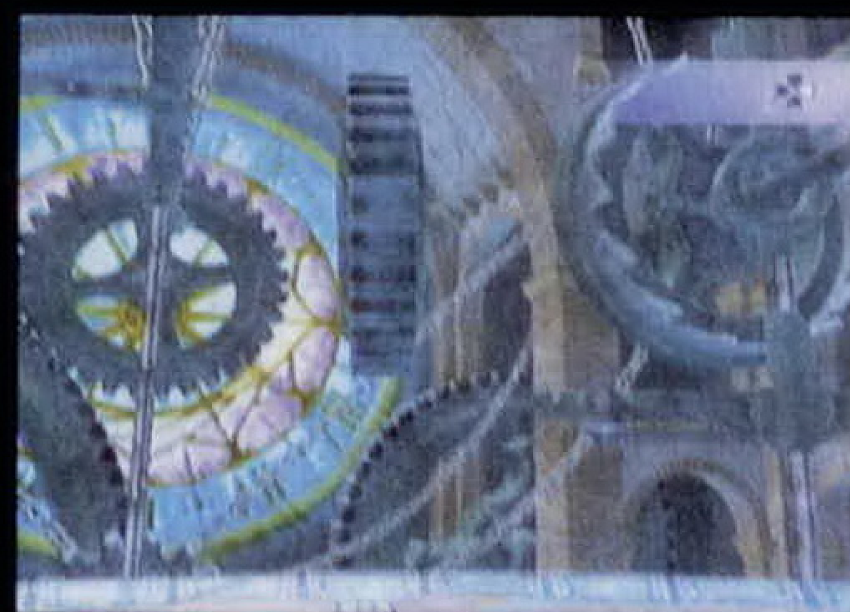
剑魂传奇 Tales of Souls

本作的“剑魂传奇”模式实际上就是有剧情的连续战斗。玩家在选择一名角色之后，就要使用他（她）把剧情打穿。注意在此模式中的决胜条件不是三局两胜，一旦输掉就得Continue，或者Game Over。而你所面对的对手也不一定是有名有姓的人物，有的时候敌人只是无名小卒而已，不过他们可能会轮番上阵，所以还是小心点比较好。剧情随着不同对手被打败得到推进，这中间会出现一些分支情节，玩家需要做出不同的选择。



在一些特殊的关卡中，敌人会使用突然袭击的手段。此时玩家需要像玩《生化危机4》一样输入按键指令做出紧急回避。否则一旦中招，就会以体力受损的状态和敌人战斗。像Rafael这样的家伙还会用下了毒的剑暗算你，一旦中毒体力就不停衰减，在这种情况下必须尽快将敌人击倒，以防后患。

不管选择什么样的剧情，一般在打过十来关左右就会进入最终BOSS战。剧情模式的最终BOSS是统一的（VS Abyss）。在打败最终BOSS后，各位角色的结局动画中也会出现输入指令的要求，这将影响到Ending的好与坏。所以不要忘记输入。



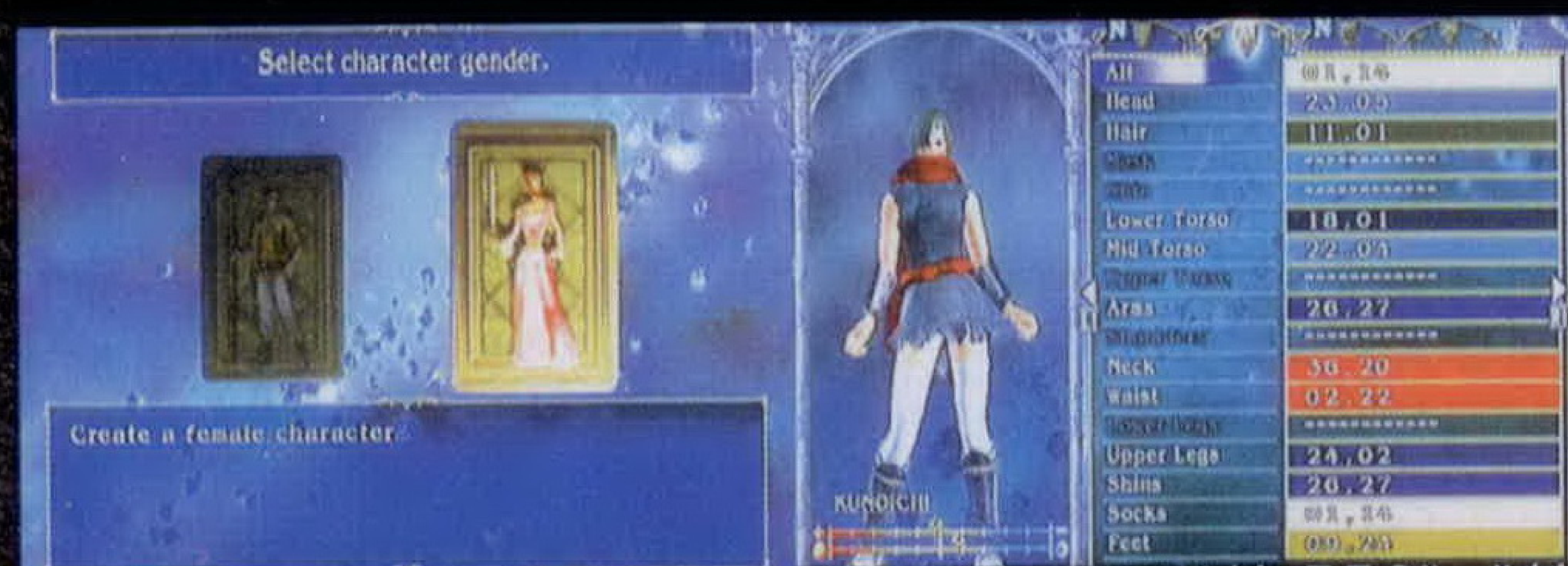
原创角色 Character Creation



这个模式是本作的亮点之一。NAMCO应广大玩家的要求，推出了自创角色系统。玩家可以在这个模式中自行创造自己喜欢的角色，包括性别、长相、职业和各种衣着。而且角色头发和服装的颜色也可以调整。整个原创工作的细致程度令人咋舌，甚至连角色的袜子

都可以设定！具体工作程序请看下面的解说：

首先，决定自创角色的性别和职业。一开始的时候有6种职业可以选择。



它们分别是Barbarian（野蛮人）、Monk（武僧）、Thief（盗贼）、Dancer（舞蹈家）、Saint（贤士）和Ninja（忍者）。

确定人物职业之后即可进入编辑状态。玩家可以改变人物的外观。选项如下：

All……更换人物整体造型
Head……头饰
Hair……发型
Mask……眼饰（眼镜、眼罩）
Chin……蒙面布或口罩
Torso……上衣，从内到外一共分Lower、Mid和Upper三层。
Arms……手套或护腕
Shoulders……护肩
Neck……项链或颈饰
Waist……腰带
Legs……裤子，从内到外分Lower和Upper两层。
Shins……护腿
Socks……袜子
Feet……鞋



在选项要编辑的部位之后按×或者○开始编辑并确定。当光标停留在某一部位上时，按一下方向的右边即可编辑这一部分的颜色。此外角色的面部还可以进一步编辑，包括眉毛、眼睛、嘴唇、皮肤和内衣的颜色。（最后一项设定真是恶趣味啊……）这些编辑方法一般不难上手，所以这里就不再赘述了。

在编辑好自己喜欢的人物之后，选择Name Entry给角色起好名字，就可以按Finish保存退出了。如果大家对自己创造的人物不够满意的话，以后还可以选Edit这个选项继续修改。保存退出之后就可以在VS模式以及Soul Arena模式中使用这些人物了。选取任务的时候把光标停在画面左下角显示有记忆卡的一格，选项后即可使用原创人物。

圣剑史书 Chronicles of the Sword

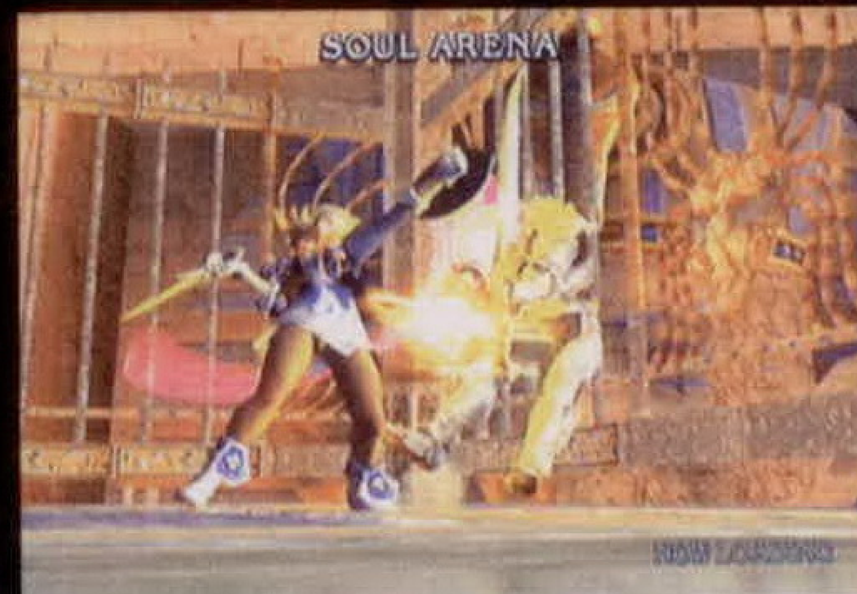


“圣剑史书”模式是一个比较另类的模式。首先，玩家需要像Character Creation一样自己创建一个角色，然后让这个角色以一名士官的身份参加战斗。而战斗过程带有即时战略色彩（和半熟英雄有点像），玩家需要通过调动自己的部队向敌人的城堡发动攻击，拿下敌人的城堡或者消灭地图上所有的敌人就算Clear。随着剧情的推进，玩家可以支配很多NPC角色进行作战，遇到的敌人也越来越强悍。在完成这一模式之后，一些新的要素将被打开。

灵魂斗技场 Soul Arena

“灵魂斗技场”是前代任务模式演变后的形态。玩家除了可以通过Quick Play连续挑战CPU之外，也可以选择Mission，即任务模式。本作中的任务一共分12种，各有3个难度。玩家必须从EASY开始慢慢磨练，才能逐渐打开新的任务。关于全部任务的详细情况请看后面的介绍：

Mission 01 SOUL SMASH



本关任务要求玩家在有墙壁的场地和敌人打斗，将敌人撞到墙上可以造成较大的伤害。打败一定数量的对手之后就算通过。

攻略重点：因为这一场地的关键词是“墙壁”，因此最基本的打法是把敌人逼到墙角然后用吹飞技进行攻击。□+△的重击在这里也能派上用场。注意自己的敌人的线移动，如果被敌人反过来撞到的话，后果会很严重。一般来说，这一关适合力量型的角色。像Rafael 这样使轻武器的角色就会有些吃力。

Mission 02 COIN COLLETOR



和敌人对战时，只要打中对手就会得到金钱。同样的，如果自己挨了打的话会损失金钱。这回的要求是和固定数量的对手交锋，把他们全部打败之后以获得金钱的数量来论胜负。

攻略重点：因为自己挨打会掉钱，所以要尽量避免被敌人反击，否则你好不容易挣到的银子会飞走的。除了注意防御之外，对敌人实施出其不意的打击也很有必要。最后还有一点需要注意：在打倒每个敌人之后还有继续追打的机会，如果此时多给他们几下子的话，会得到大量的金钱。因此想要钱多的话，记住“鞭尸”两个字没有错。虽然道德上有点说不过去，但是也没办法……

Mission 03 TURNTABLE



想不到钟楼的舞台这么不稳当，打着打着居然就晃起来了。玩家就是要在这样的环境中和CPU对战，随时都有RING OUT的危险。

攻略重点：俗话说水可载舟亦可覆舟，既然我们有可能掉下去，那么敌人应该也是一样……所以请把敌人引诱到场地边缘，然后用吹飞技把他们轰下去吧！注意保持平衡，自己不要掉下去。就算真往下掉，也要保证你的对手比你先下去，因为这样的话电脑会判你赢……虽然这么做不怎么光彩，但是也不失为一种方法。

Mission 04 BLAST CHASE



玩家操纵的角色身上被安放了炸弹，此时如果受到敌人的攻击，受的伤害比平时要多很多。但是如果你打到敌人的话，炸弹就会跑到他身上，给他造成绝大伤害。

攻略重点：这次考验大家的是防御和反击的能力。由于一开始炸弹在自己身上，所以一定要早些攻击对手。如果用连续技辅助攻击的话，可以把敌人连死。所以这次的原则是：积极防御，主动进攻。只要把敌人往死里打，就没有什么大的问题。

□文责/猴子

Mission 05 DANCING STATUE



Eurydice 神庙中的石像突然有了生命，并且对来犯者（在他看来是所有来到神庙的人）进行无情的攻击。玩家必须一边躲避它的攻击一边把它打倒。

攻略重点：玩到这里，许多人会联想到《旺达与巨像》。可惜，这尊大理石的雕像上面没有体毛，所以不能爬到它的头顶用刀子去戳（汗），还是规规矩矩地砍它的腿吧。巨像移动缓慢，但是反应速度比旺达里的巨像要快得多。另外他所在的场地范围有限，周围都是水池子，这大块头只消一脚就可以把你踢下去……所以一定要利用线移动进行灵活的躲闪，否则被它扁上三脚两脚你可就就挂了。另外最后打死它的时候它会朝你砸过来，一定要躲开，要不然你就得给它垫背了。

Mission 06 WISP SHOOT



你的敌人身上罩着一层神光而变得刀枪不入，你必须得吸取神庙中的灵气才能战胜他。按□+△+○或者R2来聚气，然后反攻。

攻略重点：首先要躲到一个不容易被敌人围堵的地方，按下□+△+○或者R2来聚气，然后就可以把面前的敌人击破了。注意敌人是分批到来的，每批敌人一来，都要重新吸收一遍灵气。只要注意自己别挨敌人太多下，就没什么问题。注意：打得过就打，打不过的话不要在一个地方硬撑着。

Mission 07 SUDDEN DEATH RALLY



顾名思义，本任务的内容就是"一击必杀"，两人对阵，谁先挨打谁死掉。五局三胜。不管你有没有反应过来，只要挨上人家一下，你就算彻底报销了。

攻略重点：先下手为强，后下手遭殃。在这种时候，谁能做出FIRST ATTACK，谁就是胜者。只要坚持3场战斗（EAZY难度），那么就算你成功了。虽然这样的战斗在一定程度上取决于个人的RP，但是这对于习惯先行攻击的玩家们应该不算太难的事。

Mission 08 SURVIVAL



"生存模式"，顾名思义就是和数不清的敌人进行无休止的车轮大战。和许多格斗游戏的无限生存模式一样，在这个任务里每击破一个敌人就会获得一定的时间和体力补充。

攻略重点：这个任务没有什么特别之处，基本上全凭玩家自己的技术。只要你认为自己的水平还说得过去，那么只要连续挑战这些敌人就可以了。尽量多取得胜利，至少要取得10连胜才算及格。如果能够连拔20人以上，就能获得较高的评价。

Mission 09 SCORER



"得分手模式"和"生存模式"相似，是在规定的时间内尽可能多地挑战敌人。玩家的得分根据打败敌人招式的不同而有所差异。至少要获得1000分才能通过。

攻略重点：要想在和敌人对战时间获得较高分数，就必须熟练掌握必杀技和连续技。这时候□+△的重击就派上了用场。使用浮空技连续追击的话可以得到更高的评价。在打败一个对手之后，玩家的体力会得到补充。所以尽量以最短的时间打败对手，是取得高分的关键。一般来说，如果能够熟练使用各种连续技的话，轻松获得3000分以上不是什么问题。

Mission 10 HARD WORKERS



商店里的三位MM向你提出挑战，内容是捉迷藏？她们在有限的场地内不停地逃跑，玩家必须在最短的时间内将这三人击败，如果时间浪费过多的话，任务就不能完成。

攻略重点：在故事模式里遇到她们的时候，笔者还真想不到这三个女孩子居然也会武功，而且实力还不算弱。不过她们在这次任务里只要是以逃跑为主，而各位的任务主要是追……不过她们并不是从头跑到尾，而是跑跑停停。当她们停下来的时候就会使用挑衅技，使时间急剧减少。不过她们挑衅的时候是毫无防御能力的。可以趁机用连续技猛打。这时可不是怜香惜玉的时候哦，让这些坏孩子知道玩家大叔的威严吧。（众怒：你说谁是大叔？！）

隐藏内容 Secrets



在单人冒险模式中，有大量的隐藏人物出现。把他们打败，就可以选用这些角色和他们的场地。而自创人物的新职业则需要通过《圣剑史书》模式才能获得。另外一些比较难获得的要素，在对战超过一定次数时就可以解开，下面是一些隐藏要素的解开条件，但并不是唯一的：

战斗次数	解开的隐藏要素
410	原创职业Sage，Pirate，Gladiator，Assassin
425	场地Sacred Mt. Fuji
475	场地Lakeside Coliseum
525	场地Eurydice Shrine
575	场地Grand Labyrinth
610	原创职业Samurai，Knight，Swordmaster
625	场地Pirate Raid
675	场地Silk Road Ruin
725	场地Lost Cathedral – Ruin
775	场地Chaos：Spiritual Realm Stage
825	场地Egyptian Temple Stage
875	场地Lakeside Coliseum – No Cage
975	场地Grand Labyrinth – Darkness

新人物介绍 New Characters



蒂拉 TIRA

年龄	17岁
出生地	不明
身高	5英尺3英寸（约1.60m）
体重	94磅（约42.6kg）
出生日期	不明
武器	圆刀“Aiselne Drossel”
流派	Dance of Death
家族	无（曾经被人收养）

蒂拉从小被暗杀组织“信鸟”收养，并且被培养成一名优秀的杀手。随着年龄的增长，她逐渐习惯了以杀人为职业的生活。但是随着邪恶种子的降临，暗杀组织的头目也死于混乱，组织解体，蒂拉得到了自由。后来她被人收养，但是一天因为放走笼子里的小鸟遭到了养父母的呵斥。失去理智的蒂拉杀掉自己的“家人”。当她意识到自己的邪恶本性之后，开始了漫无目的的杀戮之旅，直到有一天，她听到关于邪剑的传闻，开始寻找那个名叫“噩梦”的骑士。

Low Swoop	1A
Low Pitch Flap	2A
Fin Beat	3A
High Swoop	6A
Polonaise Spin	44AAA
Groove Disc	66A
Snare Clap	起身时A
Retrograde Wing	转身时A
Low Retro Flap	下蹲转身时A
Flitting Feather	起跳时A
Low Flap Rooster	跳跃延迟中A
Two-Step Beak	BB
Low Pitch Points	1B
Lowdown Neb	2B
Beakbreak Toss	3B
Auftact Beak	4BB
Double Rhythm	6B
Strayed Robin	44B
Wild Beat Neb	66B
Uplift Neb	起身时B
Retrograde Beak	转身时B
Low Retro Neb	下蹲转身时B
Beak Vault	起跳时B

High Note Kick	K
Claw Kick	1K
Low Pitch Kick	2K
Snare Claw	3K
Cadence Side Kick	4K
Cadence Back Kick	6K
Somersault Scratch	44K
Polonaise Claw	66K
Updraft	B+K
Diving Wing Flap	Updraft中A
Diving Talon Thrust	Updraft中B
Claw Dive	Updraft中K
Hovering Lark	7B or 1B
Chattering Pinion	Hovering Lark中A
Chattering Mandible	Hovering Lark中B
Chattering Tear	Hovering Lark中K
Chattering Thrust	Hovering Lark中A+B
Harmonic Wing	AA



扎撒拉米尔 ZASALAMEL

年龄	因为他会转生之术，所以很难推算
出生地	每次转生时出生地点都不相同
身高	5英尺11英寸（约1.80m）
体重	170磅（约77kg）
出生日期	5月5日（这次转生的生日）
武器	死神之镰“Kafziel”
流派	自创
家族	无(转生前的家族成员已经去世上千年了)

扎撒拉米尔的部族一直守护着灵剑。因为在年轻时觊觎灵剑的威力并且试图偷窃这把宝剑，他被族人放逐了。后来他在周游世界的时候学会了转生之术，从此变成了死后超越轮回的人。但是经过无数次死亡和重生之后，他对自己的生活越来越失望。于是他试图寻找让自己彻底死亡的方法，而要做到这一点，只有借助邪剑和灵剑交锋时迸发出的巨大能量。邪剑的强大力量将燃烧成地狱之火，而灵剑扩张的纯清之力也将达极限足以匹敌时，他就会再度出现。当两者相反的力量冲击达到最高潮时，他能否利用这极巨大的能量，来让自己得到“真正的死亡”呢？

Sin's Blue Cresent	1AA
Sagacious Sin	2A
Hook of Namtar	3AB
Namtar's Claw	4AB
Bashum's Wisper	6A
Sickle of Sin	44A
Adad's Reaper	起身时A
Shamash's Glance	转身时A
Sin's Glare	下蹲转身时A
Ea's Twin Hammers	BB
Ea the Grand Ruler	2B
Paean to Ishtar	3B
Ea's Judgement	4B
Nergal's Poison Sting	6B
Enlil's Punishment	44B
Nergal's Talon	66BB
Nergal's Mockery	66BK
Ea the Grand Ruler	下蹲时B
Belit-Sheri's Spear	起身时B
Nergal's Talon	6BB
Nergal's Mockery	6BK

Ea's Glance	转身时B
Ea's Glare	下蹲转身时B
Anu the Radiant	跳跃时B
Glory of Gilgamesh	K
Wisdom of Utnapishtim	1K
Shamhat's Allure	2K
Lugalbanda's Protection	3K
Enkidu's karma	4K
Enkidu's Valor	6K
Trimph of Gilgamesh	66K
Shamhat's Allure	下蹲时K
Devotion of Ninsun	起身时K
Gilgamesh's Glance	转身时K
Shamhat's Glare	下蹲转身时K
Endiku the Valiant	跳跃时K
Lugalbanda the Solemn	跳越延迟时K
Urshanabi's Crossing	6K
Tiamat's Rage	6A+B
Blessing for Lahamu	6B+K
Anshar's Halberd	跑步时A+K
Lugalbanda the Solemn	跳越延迟时K



雪华 SETSUKA

年龄	24岁
出生地	不详（在日本长大）
身高	5英尺6英寸（约1.65m）
体重	114磅（约54.6kg）
出生日期	不明
武器	阳伞“雨月影”（内藏暗剑）
流派	神传对马流拔刀术
家族	无（抚养她长大的人亦已去世）

由于来历不明，而且长相和其他日本人相差甚远，雪华从小就一直受到别人的歧视。她过着衣食无着的流浪生活，幸而有一位好心人收留了她，对她倍加照料，并且传授了拔刀术给雪华。他既是雪华的老师，又如同父亲一般爱护她，但是十年之后，这样幸福的生活终于被打破。收养她的人和一个叫御剑平四郎的剑术家的决斗之中，伤势严重而死去。悲痛万分的雪华在墓前控制不住对师父的爱意而发誓要向御剑平四郎复仇。那一刻，雪华简直就是一个身着艳服的罗刹之鬼。

Petal Slash	AA
Sakura Air Combo	1AA
Grasscutter	2A
Willow Slash	3A
Winter Stitch	4A
Tousled Hair Slash	6AA
Mist Cutter	44AA
Hazy Moon Thrust	44AB
Willow Splitter	66A
Rising Red Moon	AGB
Mourning Thrust	AB
Stalk Clipper	下蹲时A
Shade Buster	下蹲转身时3AB
Cresent Slash	起身时A
Winter Breeze	转身时A
Blind Grasscutter	下蹲转身时A
Wingbeat Slicer	BB
Shade Skewer	1B
Waterfall Slice	2B

Air Blade	3B
Double Silver Stab	4BB
Moonlight Thrust	6B
Moon Shadow Strike	44BA
Sakura Twister	66BA
Winter Funeral	BA
Pedal Slicer	下蹲时B
Shade Thrust	下蹲时3BB
Cresent Blade	起身时B
Willow Devide	跳跃时B
Cresent Devide	跳跃延迟时B
Rising Sun Kick	K
Back Rising Sun Kick	1K
Crouching Side Kick	2K
Oiran Heel Kick	3K
Setsuka Stomp	4K
Knee Seduction	6K
Shadow Hunter	44KB
Shade Roundhouse	66K

□文责/猴子

CODE AGE COMMANDERS
コード・エイジ コマンダーズ
～継ぐ者 継がれる者～

这次为大家献上本款游戏的后半部分攻略，完整地将整个故事讲述给大家，虽然可能稍微迟了一点，但还是希望能对大家的游戏有帮助，希望大家喜欢。

□文责/雪飞

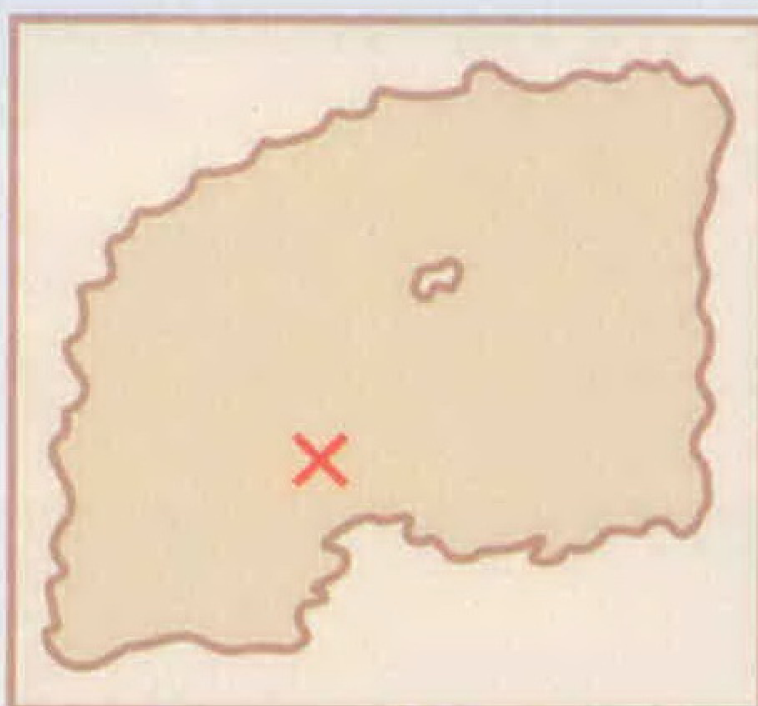
菲欧娜（フィオナ）篇

PS2	本刊译名：数码指挥官-继承者与被继承者			
	SQVARE ENIX	2005.10.13	7140日元	420KB
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

从方舟坠落的菲欧娜自觉时日无多，甚至考虑要为自己挑选一块埋骨之地时，一名自称为基内维阿的怪人出现，在征求菲欧娜的同意后，使菲欧娜成为了自己的部下：白色ウォーヘッド！

战线

转眼间已经过去了多年，菲欧娜也已经成长成为一名出色的战士，并且在小队中很有人气。



任务	全歼黑群
限制时间	30分钟

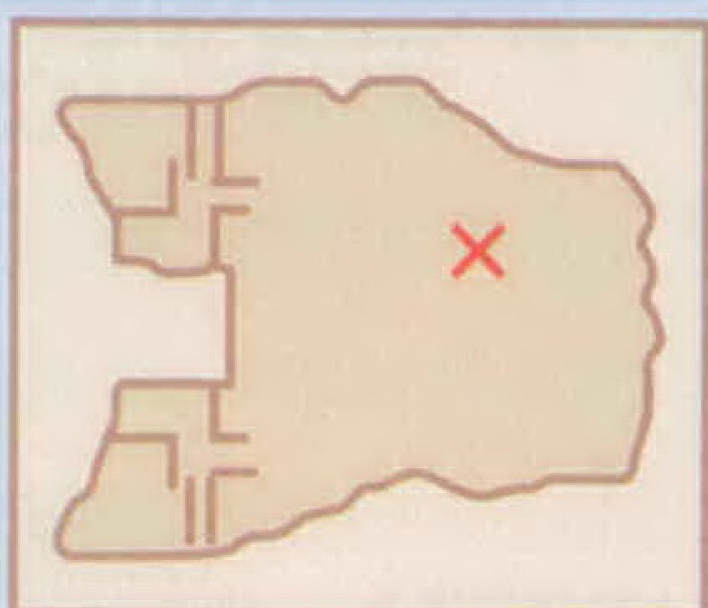
★战斗要点　虽然是小队作战，但敌人数量颇多，大意不得。尤其是其中搀杂着的几匹“泡泡龙”，它们的远程攻击实在是讨厌，不但攻击力较高，而且还经常会打断玩家的连续攻击，所以让菲欧娜优先消灭为好。战斗前最好是购买吹飞周围敌人的道具，然后快速移动，将敌人全部吸引到自己周围，然后在大量的敌人聚集在自己周围后立刻使用。



战斗是取得了胜利，但是担当诱饵任务的队长却大发雷霆，而菲欧娜的部下也对这种做法表示不满，不过大家都是有气量的血性人，这种小事情当然是一笑而过。黑群不能接受自己的失败，不久后又集结了大量兵力发动了大规模的进攻，菲欧娜所在小队的下一个任务则是救援。

疑云

到达战场后大战已经结束，在黑群勇士们的偷袭下，白群的战士遭受到了毁灭性的打击，在战场到处都是白群战士的尸体，而带队的白群首领基内维阿也下落不明。在菲欧娜的心里，基内维阿可以说是“女神”，报答她的救命之恩是菲欧娜生存的唯一理由。然而现在高高在上的领袖却在黑群战士的偷袭后销声匿迹，白群战士们顿时觉得不知该如何是好。但是冷静的菲欧娜并没有惊慌失措，而是冷静地分析了目前情况，分析出自己的领袖是不可能这么快就被敌人击败，一定会在战场的某处奋力抵抗。于是留下队员确保退路后，带上几名部下去营救基内维阿。



任务	将基内维阿带领到留守队员威恩多所在场所
限制时间	30分钟

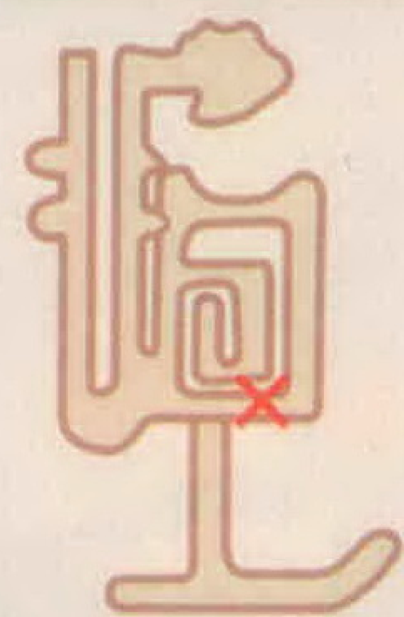
★战斗要点　战斗一开始最好先去攻击左侧的炮台，之后与小队一起行动去上方消灭敌人。基内维阿出现后，敌人会派出新的增援，能力很强并且会主动攻击菲欧娜的部下。基内维阿的能力超强，完全不用理会。最好先去搭救自己的部下，只要不一次吸引来太多的杂鱼，应该可以轻松取胜。

在菲欧娜的英明领导下，成功地救出了白群的首领基内维阿，可是获救的基内维阿非但不表示感谢反而不断指责自己的部下无能。在返回之时，垂死的一名黑群战士用尽自己最后的力量向基内维阿发动最后攻击，菲欧娜挺身相救却为时已晚……眼看“炮弹”就要命中高高在上的基内维阿时，她竟然很随意把身边的威恩多抓起，当做自己的挡箭牌。目睹了自己战友的惨死，菲欧娜简直不敢相信眼前发生的这一切是事实。为了能永远地纪念威恩多，菲欧娜违反了军令擅自吸取了他的记忆，出乎意料的是吸取来的记忆中获得搭救部分竟然与自己的完全相同，由此菲欧娜对自己一直以来的行动产生了疑问。



离心

充满疑惑的菲欧娜找到了领袖基内维阿询问记忆的问题却遭到了冷遇，最后只是被基内维阿冷淡地回答：“对，你的记忆是假的！”一直被蒙在鼓里把基内维阿当做救命恩人而以死相报的菲欧娜自然不能再忍受这种愚弄，一怒之下拔剑而上，而在场的两名白群战士却依然不能醒悟，集体出手阻止菲欧娜的进一步行动。伤心的菲欧娜独自返回到了自己的所属部队，见到队长后正式提出脱离队伍，当队长询问道：“难道你没有想过你会被我逮捕么？”菲欧娜的回答却是：“那要到那时候再说了！”两人继续交谈后竟然发现队长的获救记忆也与菲欧娜完全相同。（基内维阿真是懒惰，竟然连多做几种都懒得动手！）

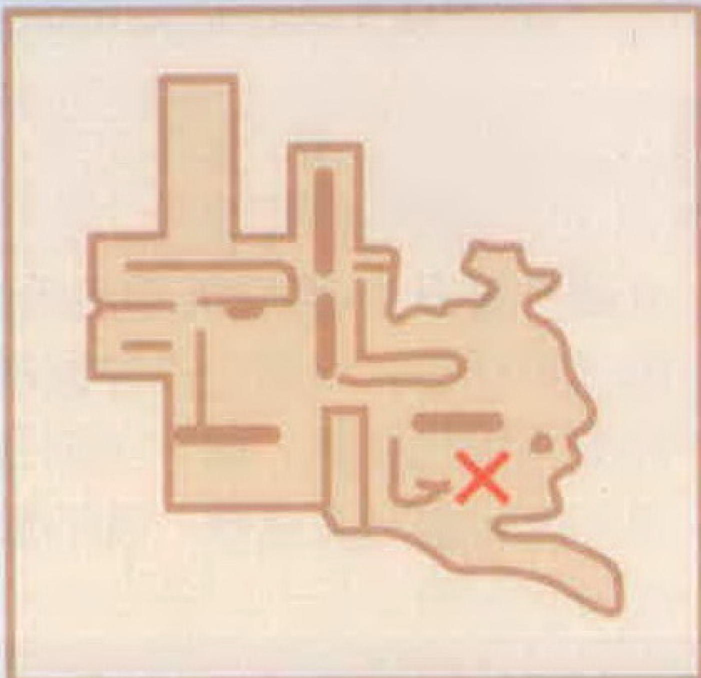


任务	确保逃走退路
限制时间	15分钟

★战斗要点　本关的战斗不是很难，只有在最后与一黑群精英战士战斗时需要费心，路上碰到的“泡泡龙”还是优先消灭的对象。倒是从退伍军人也要战斗这点可以看出，白群战士的生活还真是辛苦。

逃出基地后，发现队长的两名部下尾随而至，菲欧娜本以为他们的目的是逮捕自己，不料队长却是和她一样，因不愿再忍受基内维阿的愚弄而脱离白群。菲欧娜一直认为自己在这场战争中，是代表正义的一方，是为了自己的恩人而战。发现自己的记忆是被所谓的恩人伪造而来后，以前的一切顿时变得毫无意义，因此菲欧娜决定参加保护人类与黑白两群同时作战的秘密组织。白胡子队长和两名部下自然是陪同前往。

奇幻



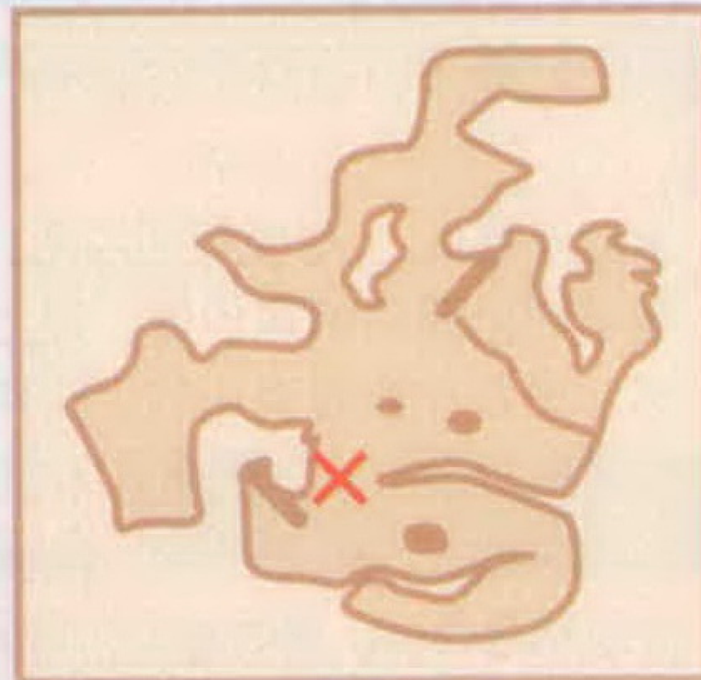
到达秘密组织基地后，并没有受到热情的迎接，没有鲜花，没有掌声，有的只是大量的追兵，更让人匪夷所思的是领队人物竟然是已经死去的威恩多，难道是基内维阿竟然能让死人重生？重生后的威恩多对基内维阿更是忠心耿耿，完全忘记了自己当初的死因，不但无视菲欧娜的肺腑之言，反而下令发起了猛烈的攻击。面对昔日亲密伙伴的攻击，菲欧娜只能用自己的双手将其唤醒！

任务	追兵全灭
限制时间	30分钟

★战斗要点 小队战斗，但是队员们的实力比敌人的普通精英怪的能力高不了多少。地图上的敌人非常分散，需要四处寻找，逐个击破。在威恩多周围有六个远程射手，应尽快消灭，否则部下会被其“屈死”。可以在战斗前装备上周围吹飞功能道具，一开始就去将威恩多和“炮手”们消灭，然后再越图清敌。

身为领导能力自然是比部下要强上许多，因此威恩多想要战胜菲欧娜简直就是天方夜谭。可惜失败的威恩多依然执迷不悟，菲欧娜只得从其他的白群战士身上搜取秘密组织的情报。

同志



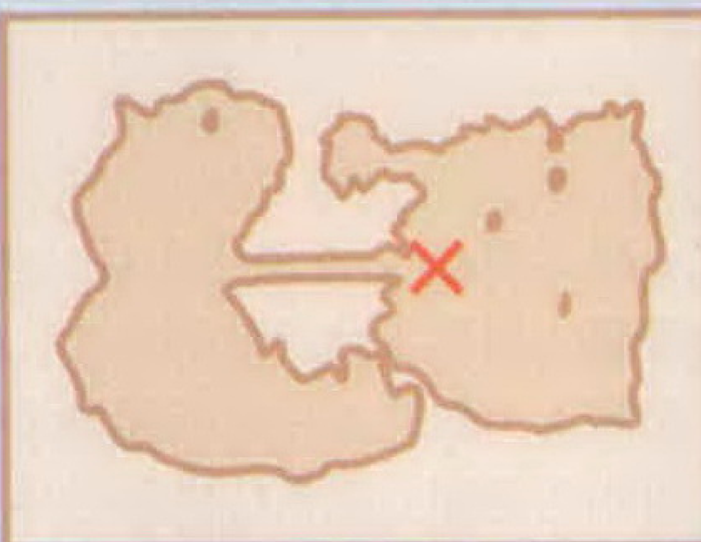
在路上遇到了一名少女正在被黑群士兵袭击，菲欧娜自然不能袖手旁观，但人少力薄己方反而被敌人包围。此时老部下威恩多再次出现，并将黑群战士全部歼灭。可惜他的目的却只是想亲手将菲欧娜逮捕，无奈之下菲欧娜只得奋起反抗。

任务	全歼敌军
限制时间	30分钟

★战斗要点 敌人又是成群出现，而且中间还不乏精英分子。此时团体行动更是必要手段，仅仅依靠三名部下与之对抗相对吃力，但好在会有机器士兵支援。消灭掉一定数量的敌兵后，威恩多会带领两名绿色的精英出现，三人的能力基本相同，更是需要小心应对。

这次威恩多恢复了记忆，回忆出了当日得救后被命令追捕菲欧娜，被自己拒绝，对随后发生的事完全没有印象，最后在祝福了菲欧娜后便彻底地倒下，再次死去。真是一个可怜的人，连死都要死两三次。而战斗是增援的机械士兵是吉恩的父亲派遣的部队，两方简单交谈后发现理想一致，菲欧娜正式成为了博士的部下。

决意



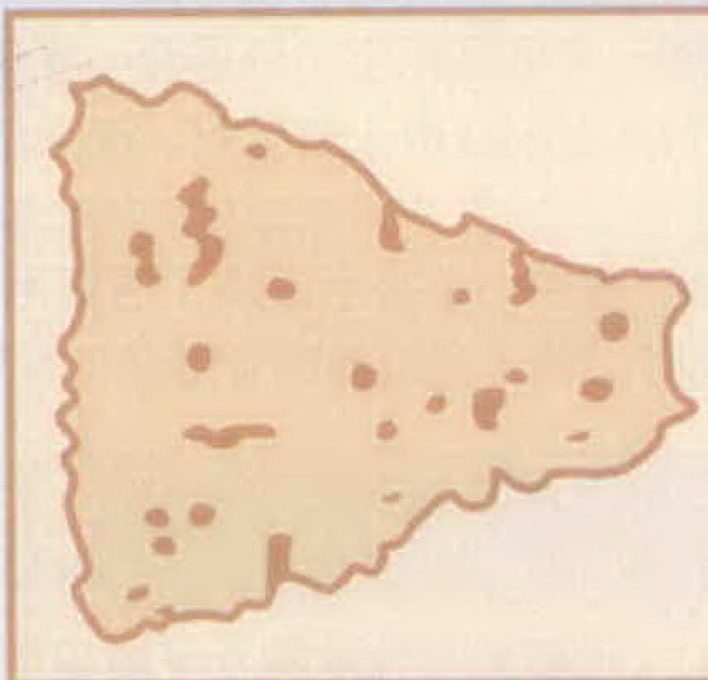
跟随博士的机械士兵来到小岛，发现在这里联络用的白金发射塔已经被人破坏，这样一来，博士不能顺利联系到自己的儿子和部下，更不能将拯救人类的计划顺利进行。与此同时黑群的士兵又大举来犯，防卫的重任自然是由菲欧娜一力承担，博士则负责全力修理发射塔。

任务	保卫机器士兵修理白金发射塔
限制时间	30分钟

★战斗要点 战斗开始后前往只有一名己方队员的区域，上方的两名队员可以支撑上很长一段时间。将下方区域内敌人清光，如果觉得搜索比较麻烦可以直接跟着己方队员前进。然后回到中央区域，将干扰修理的杂鱼消灭。最后去上方区域，可以先去最右方抢夺一门“大炮”，使用“大炮”攻击可以使战斗变得相对轻松。范围内敌人被全部歼灭后，前进再换乘另一门“大炮”，途中可能会有个把漏网之鱼出现，但不足为惧。如此循环即可轻松过关。

菲欧娜和全体队员的努力并没有白费，为吉恩的父亲争取了宝贵的修理时间。随后菲欧娜表示了自己的决心，表示自己并不是怕死才脱离白群，更想用自己的双手捍卫人类的尊严。

乱战



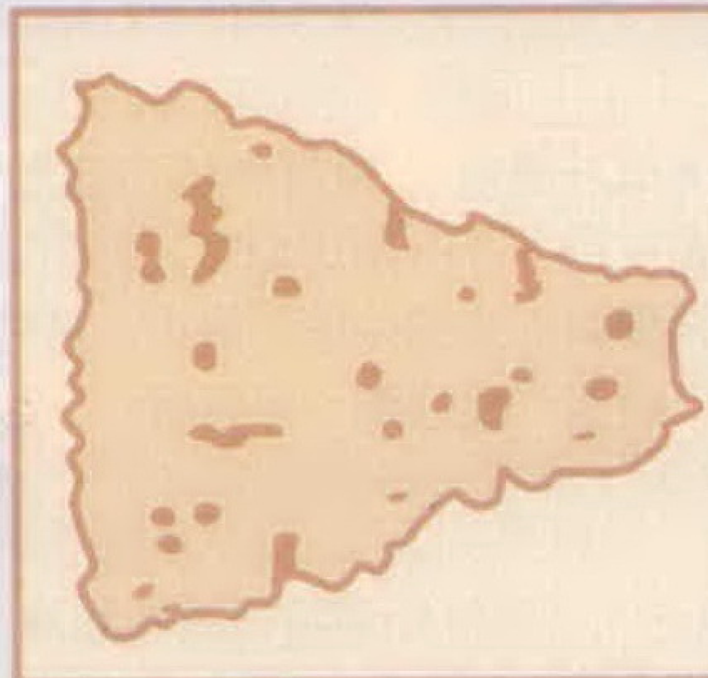
来到了吉恩父亲的大本营后，菲欧娜遇到了很多“老对手”，不过现在这些对手们却将是和菲欧娜并肩作战的亲密伙伴。面对黑白大军的联手进攻，菲欧娜毫不畏惧地选择了防御任务。

任务	全歼敌军
限制时间	30分钟

★战斗要点 战场还是小岛，大家应该已经很熟悉这里的地形了。敌人很强分为三批，前两批相对比较容易对付，而且当时我方队员的站位也比较集中。第三批敌人最为强悍，并且对应我军当时的站位兵分三路，除了三只怪兽外每路士兵中还有高级的精英怪，在本战想不死人实在比较难。

到处都是硝烟，到处都是战斗，整个小岛成为了不折不扣的修罗场。（这话怎么看起来这么熟啊？）穿过硝烟，越过战场，菲欧娜终于找到了基内维阿。

终局



基内维阿的所谓理想只是为了自己能够生存下去，别人全部都是自己的工具，因此操纵着菲欧娜和其他白群战士的记忆。愤怒的菲欧娜决定全力一战，用自己的生命去阻止基内维阿的前进脚步。

任务	击破基内维阿
限制时间	无

★战斗要点 菲欧娜篇的最终战斗，最好在开战前买好吹飞周围敌人的道具，到此时玩家应该能买到很多不错的装备了。基内维阿会释放出三个分身，并且在释放分身后，他本身的攻击防御速度大幅上升，身上还会放出一圈黄色光环，靠近后会自动扣损玩家体力。在他分身时可以先绕大圈奔跑，直到他的分身消失，还可以使用吹飞周围敌人的道具，可惜只能使用一次。

一切都结束了，留在菲欧娜身边的人只剩下了队长，两个人决定继续联手合力消灭黑白群的残党，开始了新的冒险。



记忆表（菲欧娜）

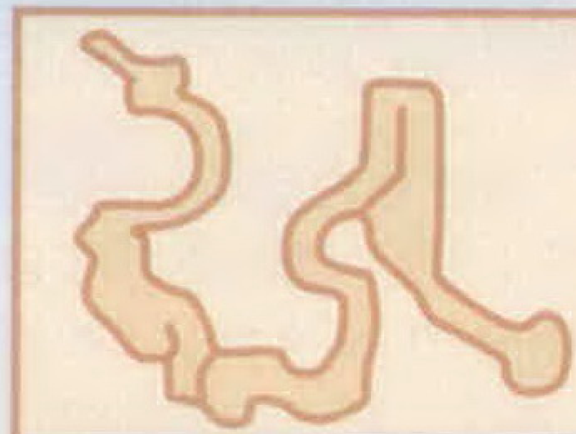
时代	名称	出现条件
CA0019 08.31	萌芽	完成杰拉鲁多篇
CA0019 08.31	萌芽	完成菲欧娜篇疑云
CA0019 10.12	援护	完成菲欧娜篇奇幻
CA0099 11.02	战线	看完萌芽记忆出现
CA0099 11.04	疑云	完成菲欧娜篇战线
CA0099 11.11	离心	完成菲欧娜篇疑云
CA0099 11.16	奇幻	完成菲欧娜篇离心
CA0099 11.27	同志	完成菲欧娜篇奇幻
CA0099 12.12	决意	完成菲欧娜篇同志
CA0099 12.22	乱战	完成菲欧娜篇决意
CA0099 12.24	终局	完成菲欧娜篇乱战

海兹（ヘイズ）篇

一开始便是与阿修（アッシュ）的战斗，不知他与哈威鲁博士的秘密组织到底有什么关系……

The Riverhead

经过了多次的生死战斗，海兹与哈威鲁博士的关系相当密切，这次更是被委以搜索搭救从方舟上坠落下来人类的重任。



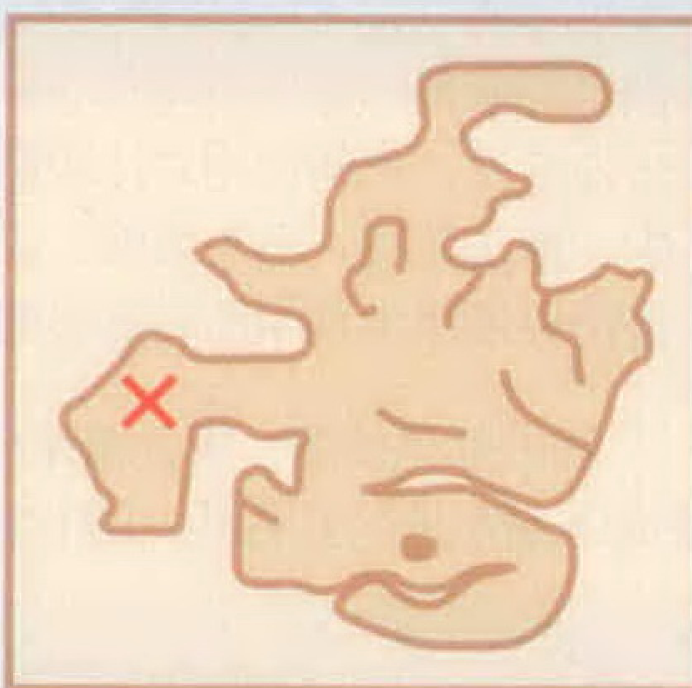
任务	找到生存者
限制时间	30分钟

★战斗要点 小地图而且是单线，没有迷路的可能。前进几步便会遇到几条杂鱼，以现在的实力可以轻松搞定。走过第一个转弯和出口处各有一名精英怪带领两条杂鱼，战斗时注意运动，千万不要陷入敌人的围攻，成为敌人的“靶子”。

走到尽头终于发现了搭救目标：吉恩的姐姐阿丽兹。此时哈威鲁和阿修同时出现，哈威鲁命令海兹带领阿丽兹先走，自己则留下来掩护。

Changes

海兹与阿丽兹两人一路边走边聊，有说有笑，如同一对青年男女郊游模样，增进了两个人对彼此的了解。（以前一直没注意，以为海兹是个白胡子老人，现在才发现原来他的胡子只是装饰涂料。）在此时，二人好像忘掉了一切的烦恼，忘却了目前的人类劫难，更忘掉了身份地位，二人只是很简单的一对同行男女。不过开心美好的日子通常都只是非常短暂的瞬间……



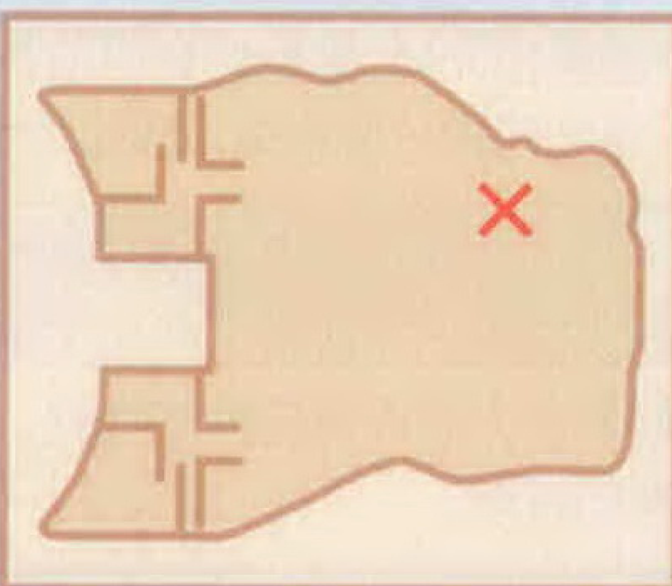
任务	保护阿丽兹穿过荒野
限制时间	30分钟

★战斗要点 最简单的方法是一上来便抱起阿丽兹一路狂奔到地图上标有红色叉子的指定地点，然后使用事先购买的吹飞周围敌人的道具，将一路聚集而来的杂鱼们消灭。最后亲自动手收拾掉剩下的几条命大的杂鱼。（很爽！很过瘾！很解恨！）

并肩战斗以后，二人的关系更进一步，话语中已经提起了双方的家人。海兹这时才刚刚知道阿丽兹是鼎鼎大名的博士之女。

Water Crown

在前进的途中发现了大量的黑白群战士的尸体，看来一场大战刚刚在这里结束。海兹上前收集了他们的记忆，在寻找有无有用情报时（顺便超度亡魂），大群的黑群士兵袭来，除了战斗以外没有别的办法。



任务	吸收目标记忆
限制时间	30分钟

★战斗要点 本战相对简单，战斗开始后不用理会阿丽兹，专心消灭敌人即可。开战后可先把地图上的炮台破坏，然后消灭左侧的“泡泡龙”和杂鱼，走上左侧平台，带有目标记忆的杂鱼出现后，杀之、吸之、过关之！

在海兹吸收敌人记忆时，阿丽兹对海兹脖子周围的绿色光环产生了浓厚兴趣。原来在这里充满了海兹收集来的记忆，海兹自嘲地说这里也可以算得上是一类墓地，是那些牺牲者长眠的场所。

Drift from Drift

在海兹的陪同下，阿丽兹到达了难民的营地，然而这里已经不再是昔日的景象，到处都是一片狼藉，在地上还散落着几具尸体。海兹在这里拾到一个坏了的电话，一顿老拳下去竟然将其修好，可惜目前并不能联络到哈威鲁博士，无奈二人只得向下一目的地前进。



任务	吸取目标记忆
限制时间	30分钟

★战斗要点 最快的方法是直接跑到地图最左边，穿过峡谷后进入椭圆形的小空地，（路上的拦路栅栏需要破坏方能通过）击破那里出现的精英怪便可完成任务。路上不用理睬阿丽兹，专心杀敌即可。需要注意的一点是不要顺着河流坠落，否则是死路一条。



得到了需要的情报后，电话响起，是吉恩打来的电话，可惜与海兹的交谈并不愉快。阿丽兹看起来有些生气，并说如果只是为了活下去，让自己成为ウォーヘッド便可，因为那样至少可以见到自己的家人，可以见到自己的弟弟，不用像现在这样，过着宛若囚犯的生活，可怜的海兹只能在一旁出言安慰。

Back Current

因为不能与自己的亲弟弟相见，生气的阿丽兹抛下了海兹独自奔跑，并把赶来安慰的海兹一把推入水中。（唉！女人啊！）

而在远处的阿修却凝视着这一切……



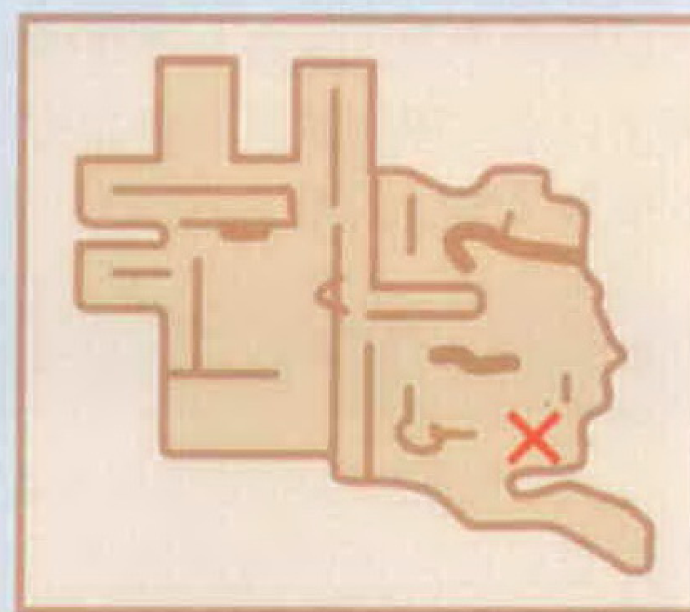
任务	消灭目标怪物
限制时间	30分钟

★战斗要点 可能是因为两人刚刚吵架，本关并不能继续抱起阿丽兹前进。路上的杂鱼很多有不乏精英，更是让我对当年的小队作战无限怀念。最好在战斗前买上个吹飞周围敌人道具，万一被敌人包围可以用来保命。战斗时经常会被敌人以三打一，注意攻防时机，尽量先消灭体力少的杂鱼，硬骨头留到最后啃。需要消灭的两名精英一个在地图的中下，一个在地图的右上。

阿修现身挡住了阿丽兹的去路，海兹自然是挺身挡在了阿丽兹的身前。奇怪的是阿修并没有发动任何攻击，只是希望海兹能与自己联手，身为正面人物的海兹当然是拒绝了这一无理要求。

Calm after the Storm

阿丽兹终于原谅了海兹，两人和好如初。海兹说：“原本哈威鲁本是博士，但现在是维持秩序军团的首领，也就是与黑白群同时作战，保卫人类的秘密组织领袖。刚才出现的阿修则是哈威鲁博士的亲弟弟，曾经是与我们一起战斗的好伙伴。”

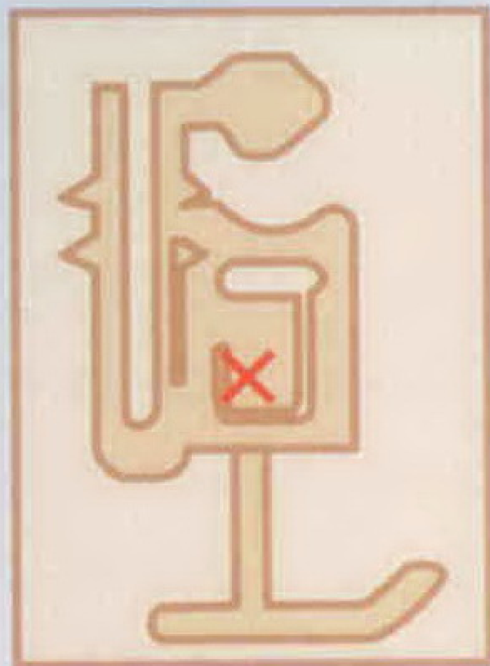


任务	找到哈威鲁
限制时间	30分钟

★战斗要点 本关战斗极为混乱，黑群、白群再加上海兹简直就是三国混战，稍有不慎便会陷入敌人的包围，被人狠狠殴打，不过好在可以不攻击敌人。最好是一把抱起身边的美女，然后跑上中间区域的二楼跳下，便可到达地图上标有红色叉子标志的指定场所。

到达目的地后看到的是抱着哈威鲁尸体的吉恩，其他的伙伴也是全军覆没，而吉恩无论年纪还是相貌都与以前的阿修极为相似。接下来发生的事与吉恩篇完全相同，但在吉恩走后，海兹吸收了哈威鲁博士的记忆，得知真正的凶手是阿修后，决定自己一个人去找其报仇。

Streams Join



受伤的大叔基鲁罗伊对海兹提出了邀请，但是惨遭拒绝，阿丽兹也拒绝回到父亲身边。不过这些并难不倒博学的长者，大叔立刻分析出了阿修的所在，并且成为伙伴与二人一同前往，也许是想通过自己的帮助，能顺利将海兹招募成博士部下吧。

任务	听从大叔的指示
限制时间	30分钟

★战斗要点　终于又是小队作战，可惜同行的阿丽兹纯粹是个废人，只能担当诱饵的任务，不过好在大叔能力较强。敌人比较强力，最好一直与大叔统一行动，最多同时对付三名敌人应无大碍，还是要优先消灭炮台。也可以抱起阿丽兹狂奔到出口。

踏上飞行器后，发现阿修果然追来，并且对沿路的黑白群士兵展开了一场大屠杀。大叔将保护阿丽兹的任务交给了海兹，自己则是飞身跳下阻拦阿修，可惜并未达到预期的效果。

Penetration

追来的阿修并未直接发动攻击，而是进入了阿丽兹体内，要以此来玩弄海兹。（真是恶趣味！）

任务	将阿修从阿丽兹体内吸出
限制时间	30分钟

★战斗要点　单挑作战，阿丽兹的体力虽然只有一条，但是每次倒下后都会自动恢复大约五分之一的体力，因此要抓紧时间，尽快将阿修吸出来。战斗场地过小，而且阿丽兹还会发射炸弹，在躲闪炸弹时注意不要掉下飞行器，因为掉下去就等于死亡，就算是装备了体力为零时自动恢复的道具，也只是多了一次战斗的机会而已。

海兹的努力没有白费，顺利将阿修吸出阿丽兹的身体，并且将其封印在自己的记忆装置之内，但这样真的能封印住阿修么？

Over “CODE”

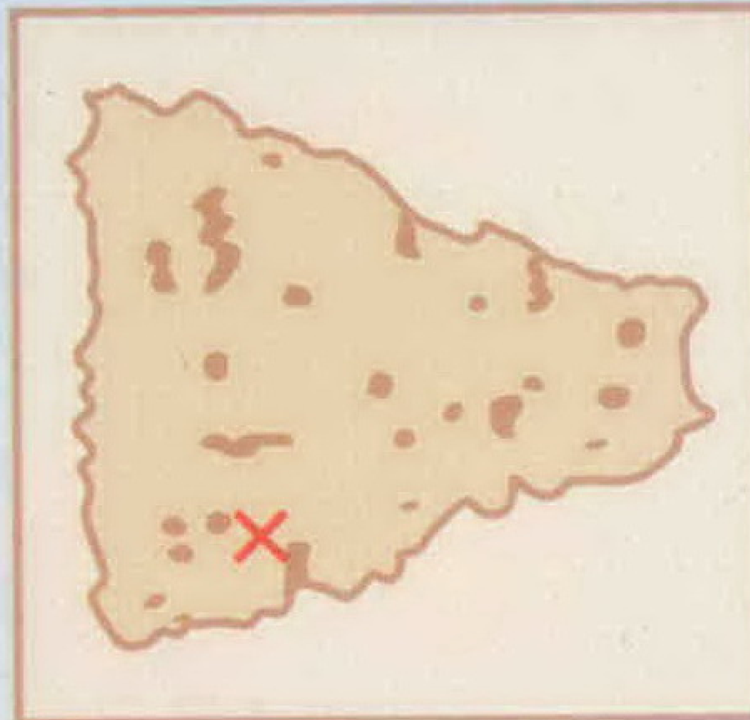
为了彻底封印住阿修，海兹进入了自己的记忆装置内。在这个世界中两人终于可以好好交谈一番，原来阿修认为方舟根本就是破坏自然规律的存在，自己要正确地引导人类迎接“轮回”，因此无论是黑白两群成员，还是海兹，凡是成为ウォーヘッド的人类全部都是他屠戮的对象。但讽刺的是，阿修本身却是最违反自然规律的存在。阿修并不把海兹的实力放在眼里，可惜的是他忘记了最重要的一点，那就是这里是海兹的地盘，这里的支配者是海兹，也只有海兹才是这里的老大——被阿修屠戮的黑白群战士们全部在这里苏生，要用自己双手向阿修讨回公道。

任务	击破阿修
限制时间	30分钟

★战斗要点　在前面的吉恩篇中，大家已经领教过阿修的恐怖。不过在这里我方却有大量士兵发动“气功炮”协助攻击。在阿修攻击我方士兵时，对其发动猛烈的攻击，并注意及时防御。本关应该可以轻松闯过，但为了取得更高的积分，最好尽量多保护己方的战士不被阿修屠杀。

在别人的地盘上就要老实点，否则必定会吃到苦头，就连实力超强的阿修也是一样：任凭自己平时如何无敌有力，最终能逃出海兹的记忆装置也是千辛万苦。不过阿修很有头脑，逃出生天后并不急于报仇，而是拖着重伤的身体立刻逃窜。可惜阿丽兹由于受到刚才的影响，与海兹没说上几句便一头倒在了海兹的怀中……

In the Deluge of War



海兹将阿丽兹带回了她父亲的身边，请求博士的帮助，这样一来，大叔的目的终于达到：海兹成为了己方的同伴。在小岛上一场恶战打得如火如荼，阿修自然不会错过这个屠杀机会，而阻止他的任务理所当然地要由海兹完成。

任务	击破阿修
限制时间	15分钟

★战斗要点　本关的目的是击倒阿修，但是黑群的白痴杂鱼们却很可恶，非但不帮助前来搭救他们的玩家，反而是一旦发现海兹便不再理会正在屠戮他们的阿修，全力来攻击玩家。地图上的红色叉子表示阿修的位置，但他会不断地瞬间移动到很远的地方，直至移动到咪姆出现的场所。阿修的速度很快，而且身边的紫色光圈会自动扣除玩家部分体力，远程攻击破坏强劲，称得上是相当难缠的对手。与咪姆以二敌一可以使战斗相对轻松，另外在追逐阿修的时候，尽量远离杂鱼，免得它们过来添乱。

在混战中，海兹阻止了阿修的行动，由于两人的信念不同，思想不动，交涉之后也不可能达成共识，一场恶战在所难免。

Vanishing Point

到处都是硝烟，到处都是战斗，整个小岛成为了不折不扣的修罗场。（这个CG已经看过四遍了啊！）海兹与阿修终于展开了最后的决战。

任务	击破阿修
限制时间	无

★战斗要点　战斗前请做好思想准备，这是一场相当艰苦的战斗。阿修的速度快得离谱，远程攻击的伤害更是高得惊人。一般他的攻击是分为三步，第一步是远程导弹攻击，第二步是中程大范围“烟雾”攻击，最后一步是近身攻击。战斗开始后可以先躲闪至远处，等阿修完成前两步攻击，跑过来近身攻击玩家时发动反击。注意阿修有时在遭到攻击后会迅速瞬间移动，此时千万不要追击而是要向反方向逃跑，因为他立刻会发动远程攻击。最好在将阿修逼至角落后，再发动一连串的猛烈攻击。

全四大章的任务终于完成，大家可以完全了解了人类这次劫难的全部故事。希望大家不要跟我一样——看着自己的手柄欲哭无泪。

记忆表（海兹）

时代	名称	出现条件
CC268X ??.??	ある兄弟の不和	完成海兹篇Penetration
CC268X ??.??	ケイド公立病院	完成海兹篇Over "CODE"
CC2690 ??.??	コードってなぁに?	完成海兹篇"Water Crown"
CC2693 ??.??	コードってなぁに……?	完成海兹篇Drift from Drift
CC2699 ??.??	方舟にて	完成海兹篇Penetration
CC???? ??.??	デュオカリオン	完成海兹篇Penetration
CC???? ??.??	デュオカリオンその后	完成海兹篇Penetration
CA0099 10.11	The Riverhead	完成菲欧娜篇
CA0099 10.11	ある兄弟の隙意	完成海兹篇Back Current
CA0099 10.12	Changes	完成海兹篇The Riverhead
CA0099 11.04	激战の痕	在海兹篇Back Current得到ウォーヘッドの记忆
CA0099 11.04	"Water Crown"	完成海兹篇Changes
CA0099 11.05	Drift from Drift	完成海兹篇"Water Crown"
CA0099 11.22	Back Current	完成海兹篇Drift from Drift
CA0099 11.23	アリーズの思う所	完成海兹篇Over "CODE"
CA0099 12.02	Come after the Storm	完成海兹篇Back Current
CA0099 12.15	Streams Join	完成海兹篇Come after the Storm
CA0099 12.15	Penetration	完成海兹篇Streams Join
CA0099 12.15	Over "CODE"	完成海兹篇Penetration
CA0099 12.22	In The Deluge of War	完成海兹篇Over "CODE"
CA0099 12.24	Vanishing Point	完成海兹篇In The Deluge of War

过去进行时

硬派　江湖　西部枪手　那些时光　教训　忠字当头　叛逆的挑战　VB　消亡　王者

不是为了怀旧。有些事情死在了前日，但它们的意义却活到了今天。从过去中能读出现在的味道来，正说明我们在前进。

会想起这么一个题目很偶然，那天在街上走，超过了一些人，也被另外一些人所超过；与一些人擦肩而过，偶尔肩膀还会相撞——我突然就想，果然生活中的很多道理都是相通的。把人想成事，想成我们的游戏世界，交错中很多事已成为我们的过去，我们也成为很多事的过去。所以说我们不是为了怀旧，因为单纯的怀旧很多时候是一种空洞，用停留在以前的心情来约束现在的日子是一件于人、于己都很痛苦的事情。

有时对于一些事情而言，我们把自己变成了一种过去——这句话，你真的要懂。

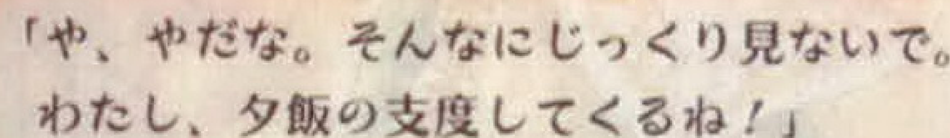
所以谈论过去进行时，把自己的心境和出发点放在一个什么位置上是很重要的。人在现在，事在过去；发生在往日里，解读在现今；眼睛可以偶尔向后看，但脚步要向前走。抓住了这一点，我们的回忆才有意义。如果随着往事一起蜷缩到了逆时针的角落里，那么，你还是不要读下去了吧。

回忆可以很乐观，也可以很悲观，全在你自己的选择。

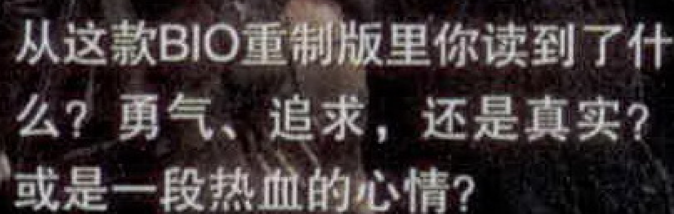
进行在过去的事情，延续到现在的意义。

□文/唯夜 菩子 北斗

□编排/唯夜



一个曾经彪悍过的江湖


从这款BIO重制版里你读到了什么？勇气、追求，还是真实？或是一段热血的心情？

现在的日子过得可能是太平淡了，平淡得以至于我们都忘了，曾经有一些人和事，他们勇敢过。太远太偏的东西就先不提，可还记得以前的SQUARE否，一直到PS时代，他手下还握着多少辉煌的品牌。那时的S努力地开发着每一个系列，把一件件花团锦簇的作品摆在我们眼前，那时的他，很热血。

然后SQUARE就干了一件更热血的事情，我们知道那就是FF电影，一部用做游戏的思路和构想来创作的电影，败得一塌糊涂。其实从这个事件我们就能看出来，由于一些主观感情上的因素，很多游戏厂商的能量在我们眼中是被夸大了的。一部电影就让S差点儿沉了船，可见他虽然多点开花、处处逢源，但其实仍然是一步棋也错不得。

这场大病以后SQAURE就怕了井绳，开始默默悄无声息地收摊子，基本上收得只剩下FF和王国之心两个摊儿。前者是绝对不能倒的台柱子，后者则是乱世中救主的功臣。后来他就跟ENIX合并了，成了现在的史艾，在骑龙者一代中，我们第一次听到了那句温柔的“SQAURE ENIX”。再后来他就成了日系厂商中名副其实的软件大鳄——你可曾见过鳄鱼在那里活泼地跳舞么？所以SE坚定的也是一条踏实稳妥的道路，之前的老东西也重新拣起来了一些，但都是不痛不痒的翻新作居多；新的牌号也打出一些，但也以套用流行元素控制成本为先。曾经的阳光少年，终于炼成了阅世颇深的大侠。

再来看看CAPCOM，其实他在我们这篇文字的其它部分里也会谈及。但无妨，我们这里稍换个姿态，从更感性的角度来看看他曾经的一些举动，一些很有性格的举动。

C社也曾经很神勇，以生化为发端打造出数个系列，卡氏原创风行的那段日子里，无论其游戏的数量还是品质都吓到了我们。但就当大家还沉浸在其惯性中没缓过来劲儿的时候，CAPCOM可能是由于负担太重了突然就来了一路踉跄，等其再扶墙站起来的时候，我们发现他俨然已经颓废了很多。

突然旗帜鲜明地力挺NGC是给我们印象最深刻的事件——我们先别急着又骂一遍三上同学感情用事，其实在GC的初期，主机间的力量还是比较均衡的，是可以一战的。C社在当时确实是看到了可以打破"垄断"、可以拥主而立以成功臣的机会。他有着自己的抱负，只不过吃了败仗。因此我们可以说，CAPCOM曾经精神抖擞地彪悍过。包括那个其实是不计成本，纯是为了追求完美而重新制作的生化1，制作者的激情完全可以从其中读出来。那是一个充满了热情的游戏，三上从那一刻开始真正地爆发，直到四代把自己也投入了火中。CAPCOM在风风雨雨了这么些年后突然又被潦倒锤炼了一次，但可惜他没有带着三上一起成熟起来。

再次成熟的C社，已经有了更明晰的头脑，他读懂了保守并不一定是一个贬义词，而个性并不一定是一个褒义词。

第三段回忆，我想献给NAMCO。这是一家颇为踏实、诚恳的公司，他的勇气曾经给过我切身的感动。在数年前，南梦宫的经济状况不是很好，身周暗流涌动，但就在这种情况下，他依然很有勇气地开发原创。其中最明显的例子莫过于"维纳斯与布雷斯"，在探路的前作基本没有得到什么反响和回报的情况下，他仍然坚持完善这个系统并下大力气再次宣传推广它，尽管最后仍是影响平平，但他已经令人记住了那颗勇敢的心。

但期望一个五十岁的人一直保持一股冲劲和干劲是不现实的，现在的NAMCO不必我再多说什么，你数数他一年之内围着传说做了多少就明白了。现在想想当初宿命2和星海3从发售之前就一路口水仗地打了起来，不禁好笑——你星海跟传说怎么比啊，人一家子一起上，淹也淹死了你。

这只是一些回忆，其实细数下来不仅每一家厂商不再彪悍，整个业界也不再喧闹；那种百家争鸣的战国时代，从表面规模上看已经严重缩水——合并，不停地合并。SQUARE与ENIX合了、SEGA与SAMMY并了、NAMCO与BANDAI组了，TAITO转眼又被纳入SE旗下……在此之外，彩京去了，SNK俨然变成了一个出境率极高的群众演员，而ATLUS眼瞅着也快不行了。

所以尽管无数看似不搭边儿的事绵绵延延地发生在数年的时间里，但若猛然回头一看，就会发现，难道我们正在向一个时代告别？向一个热闹的江湖告别？

那么你觉得我写下这段文字的目的是什么？又来习惯性地抱怨和感慨一番么？拜托，我又不是祥林嫂。再说人家祥林嫂的孩子是真丢了，而我们面前的这个业界，其实远没有很多人想象得那么乏味。很多感慨，是不必了。



V&B，其另类的系统从一开始就能抓住一些人，但同时也拒却了一些人。我们在佩服这款作品的勇气的同时，其实也应该看出，这也是光凭创意不能当饭吃的例子。创意，并不等价于深度发展性，一些时候它的意义只能维持一时。

上面的很多话，并不是负面的——恰恰因为很多事成为了过去，才显现出了一个发展的必然趋势。现在的业界风气趋于保守是一个事实，但你不能否认这在一定时期内是一个必然的结果和正常的态势。就好比合并，要记住一个真理：敢而且能够从兜里掏出钱来随手扔的人，这世界上只有一个，那就是盖茨叔叔。至于其他的人……现在做游戏的成本越来越高，仅凭一己之力风险系数太大，更何况资本分散容易增加竞争消耗，对整个产业发展是不利的。所以无论是自身的选择还是受必然规律的驱使，"分久必合"是硬道理。

此外有时候心情来了，一些人就会感叹现在的游戏要素和套路被相互引用借鉴，随时都能遇见个脸熟的，言语中恨不得每一款游戏都得带给自己十足的新鲜和惊奇。但岂不知，成熟的商业运作，正是需要有成型的模式可以套用、稳定的要素可以沿用，这样才可能有批量化和大规模的产出。新鲜的想法是很重要，但这并不是全部。



三上到底是不是一个好的制作人？他认真且有想法，敢于自我推翻和革命；但有时他的个性又未免过于强烈和自恋，否则也不会有P.N.03这样的作品出现。不管怎么说，这个狂放的人，并不是一个好的决策者。

在上个世纪，提起SQUARE的热血，其实远不止那些曾经脍炙人口的系列，当时的S从格斗到射击到运动，无不涉猎。现在呢，看看左边就会明白，鲜有的原创，而且系统很稳妥地选择了跟随潮流。FF7系列补完，算是他近年来最大的爆发了。



其实假想一个例子就比较容易理解——你觉得一个所谓上了档次、正规化运营的公司里面该是什么样子？是追求有着几种稳定产品类型的固定生产输出，还是每天就是跟研发部门说哎我又想出了一个新点子，但效果怎么样咱们得试验；是手里攥着一份很切实的盈利估算报表好，还是每一个新作上市都要提心吊胆地等结果好？

答案不言自明。其实有时我们是人云亦云地单方面强调了原创的重要性，但整个业界要运作、要存在，同时也需要有大量的所谓公式化、套路化的产品来满足消费——既然有人喜欢有人玩，那它的存在就有合理性。这其实跟生活中其它产品的道理是一样的，你不能因为自己家厨房里的碗彼此长得很像，就愤怒地把它们都砸了。

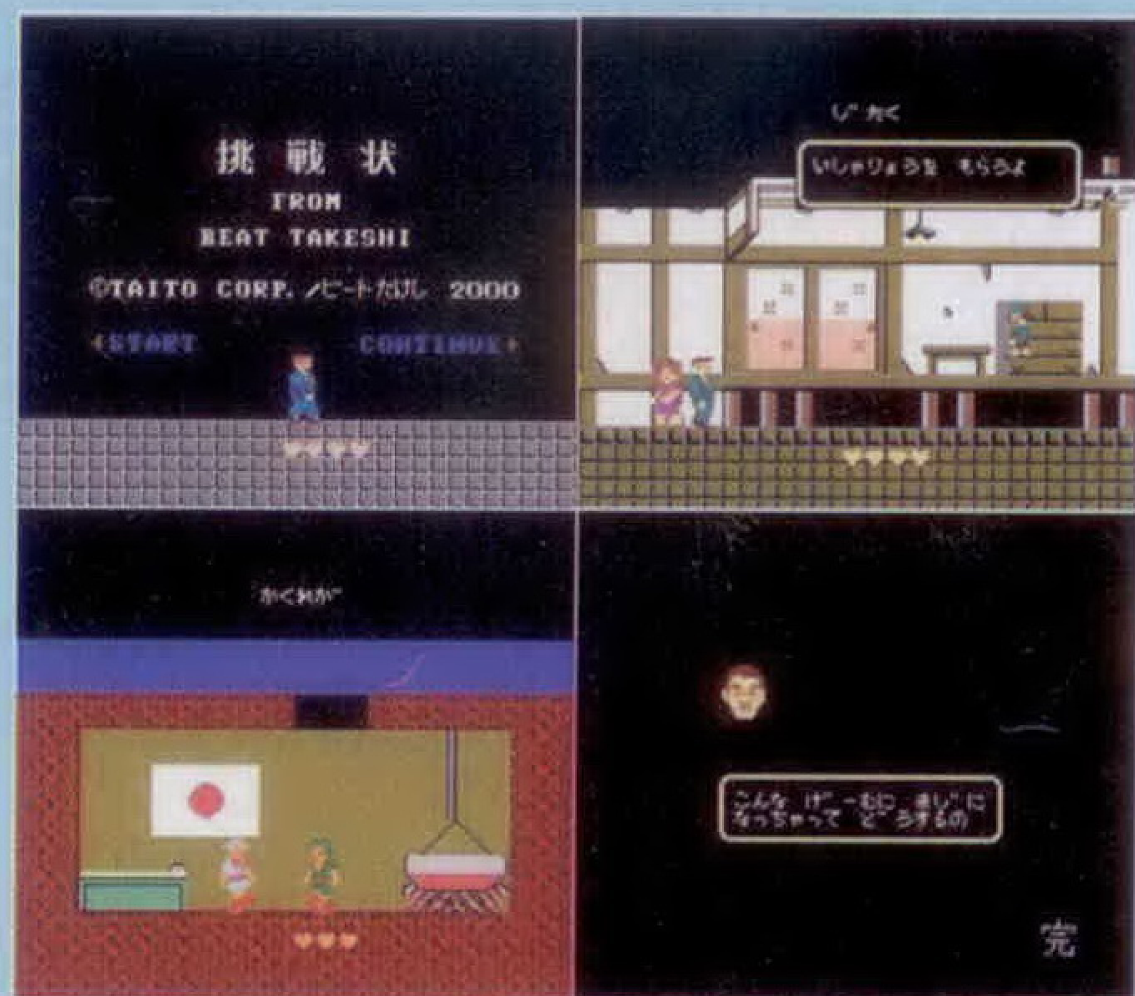
模式和创新两种东西，是需要相互平衡着来促进一个产业发展的，哪个多了少了都不会合适。在接受厂商们"慎重"、"保守"地走路的同时，也莫忘了他们并不是不做原创的，即便是在一些厂商很痛苦的日子里，他们也都有顾及这一点。比如说CAPCOM，他在外界风声四起的日子里还在出着马克西莫，出着怪物猎人。这个业界，哪里是那么容易说完蛋就完蛋，你说了不算、我说了不算，即便是一些著名制作人在感慨也不算。

所以我们上面说这个江湖曾经彪悍过，也许真的只是回忆而已，回忆那份热闹。但一些喧嚣消失了，正说明像世界上其它产业一样，游戏业正在逐步走向稳定和成熟。我们的一些悲观和不情愿，其实更多是感性的、fans化的、情绪化的。如果听到一些观点大喊着游戏萎靡不振啦，其实那因为是只看到了日本，而在全球范围内，游戏的经济效益已经超越了电影。

因此我们一方面可以很乐观地看待一个战国时代的风云逐渐平淡，同时也大可以期待下一次江湖的喧闹。因为每一次彪悍，都是灵感和创作的爆发，会推动业界再次向前。正因为"天下大势，合久必分"，所以我们更有理由去期待下次革命的浪潮。

名为叛逆的挑战书

这几年来，无论是商家还是玩家，都已经听惯了游戏商业化的论调。制作者只做玩家们喜欢玩的游戏，玩家们只挑自己看上眼的品牌，以“认同、生存与发展”为主题的运作模式放于基本的商业规律之中，一切都是那么顺理成章。这样的游戏开发环境当然平稳有序，却免不了被一些用艺术眼光看待游戏的人指责为“缺乏叛逆与颠覆的精神”。但是，游戏的受众群体毕竟不同于戏剧，机能表现力和用户的认知能力严格控制着游戏开发者的思路，想叛逆又谈何容易。



电影与游戏相结合的历史并不算短，但结合的方式却少有如此古怪的。北野先生想诠释的是一个充满叛逆的风格，但创意过多超越了机能的表现力，最终没能被游戏业界所接受。

不过，在游戏发展历史上这数十年间，“叛逆”的潮流的的确确地存在过。一些游戏制作者抱着语不惊人死不休的决心，真的曾经开发过令人瞠目结舌的另类作品。1986年12月10日，TAITO公司在FC主机上发售了一款名为“武之挑战书（たけしの挑战状）”的游戏，其类型是动作冒险，而剧情则讲述的是一个普通小市民寻宝的历程。这款游戏的创意来自著名的日本电影鬼才导演北野武。游戏发售时的宣传中称，制作监督原封不动地将北野的各种独特构想搬进了游戏之中。结果，怀着对“北野监制游戏”的好奇和对当时还不多见的动作冒险游戏的期待，不少人购买了这款作品，但实际玩过之后，游戏中的那些独特构想实在是让玩家们个个目瞪口呆：一开始在标题画面就蹦出来一个选项，选不对的话还没开始玩就直接GAME OVER；对着FC主机2P手柄上的麦克风连续唱三首歌，否则剧情无法进行；在不碰任何按键的情况下等整整一小时，寻宝的地图上才会出现字迹；游戏终盘必须用到的重要道具只能在游戏刚开始时购买，错过了只能从头再来……而且，所有攻略要点均在游戏中找不到任何提示。另外，游戏中的动作部分单调古怪，难度更是达到了“没法玩”的水平。据说当时日本玩这款游戏玩得直哭的孩子不在少数。少数极有毅力的玩家经过反复修炼，终于把游戏打穿，可是却没有看到什么结局画面，屏幕上只蹦出一个北野武的漫画头像，旁边写着行字——“对这种游戏如此认真有什么意义？”

一时之间，这款游戏甚至成为了社会话题，业界在对这款作品的评价中第一次使用了“垃圾游戏”这个名词。“武之挑战书”确实体现出了鲜明的叛逆性格，对玩家和对游戏自身的双重讽刺达到了登峰造极的地步。在当时的人们看来，这款作品嘲弄了整个业界，那种对传统游戏观毫不留情的颠覆与摧毁足以令每一个游戏评论者恨得牙根发痒。在强大的舆论攻击下，这款游戏很快被彻底否定，北野武宣布自己“厌恶电子游戏”，从此不再参与游戏事业。

纵观游戏历史，“垃圾游戏”其实层出不穷，但像武之挑战书这样从一开始就完全无视商业前景，只为了表达制作者前卫的主观意识的游戏却极其罕见。这种“颠倒黑白”的制作理念当然不会有人去认同，但这种彻底的叛逆却为游戏的发展历程添上了一抹奇异的色彩。很有意思的是，这款被称为“史上最强的垃圾游戏”的销量却相当不错，特别是在FC退出历史舞台之后，此作甚至成为日本老玩家们竞相收藏的对象。就在最近，一家很有名气的游戏攻略网站在回顾这款游戏时做出了相当严肃的评价：“这是一部超越时代过多的悲运之作，制作者独到且锐利的目光在现今值得重新审视。如果这款作品在推迟十年的技术环境和制作经验中问世，它将成为一款传世的名篇。”商业游戏是未来发展的主流，叛逆并不是游戏应该追求的大方向。但是，这些传奇的“垃圾游戏先行者”却在很大程度上为后来的开拓与创新提供了宝贵的经验。现在想来，游戏离经叛道如斯，确实有着一种异样的潇洒，但敢在整个业界和所有玩家面前耍这种玩世不恭的，大概也只有北野武和当年的TAITO了。

这就是《武之挑战书》的宣传海报。北野武先生亲自上阵拍摄广告，为自己的“惊天之笔”进行宣传。如同北野先生的众多电影作品一样，这张海报里充满了狂放不羁的艺术气质。



街机厅中的那些时光



这个就是可以四人同P的原装外国街机机台，我国街机厅中的不少4P机台大多是自制的。

最近已经很少去街机厅了，似乎不仅本人，就连认识和知道的许多玩家如今也已经很少去玩了，尽管每次过去，总能看见那帮执着的街机仔们。

如今提及“街机”这个词语，带给人更多的反而是那些回忆，那些无忧童年的快乐时光，那些混迹于街机厅时的点点滴滴……

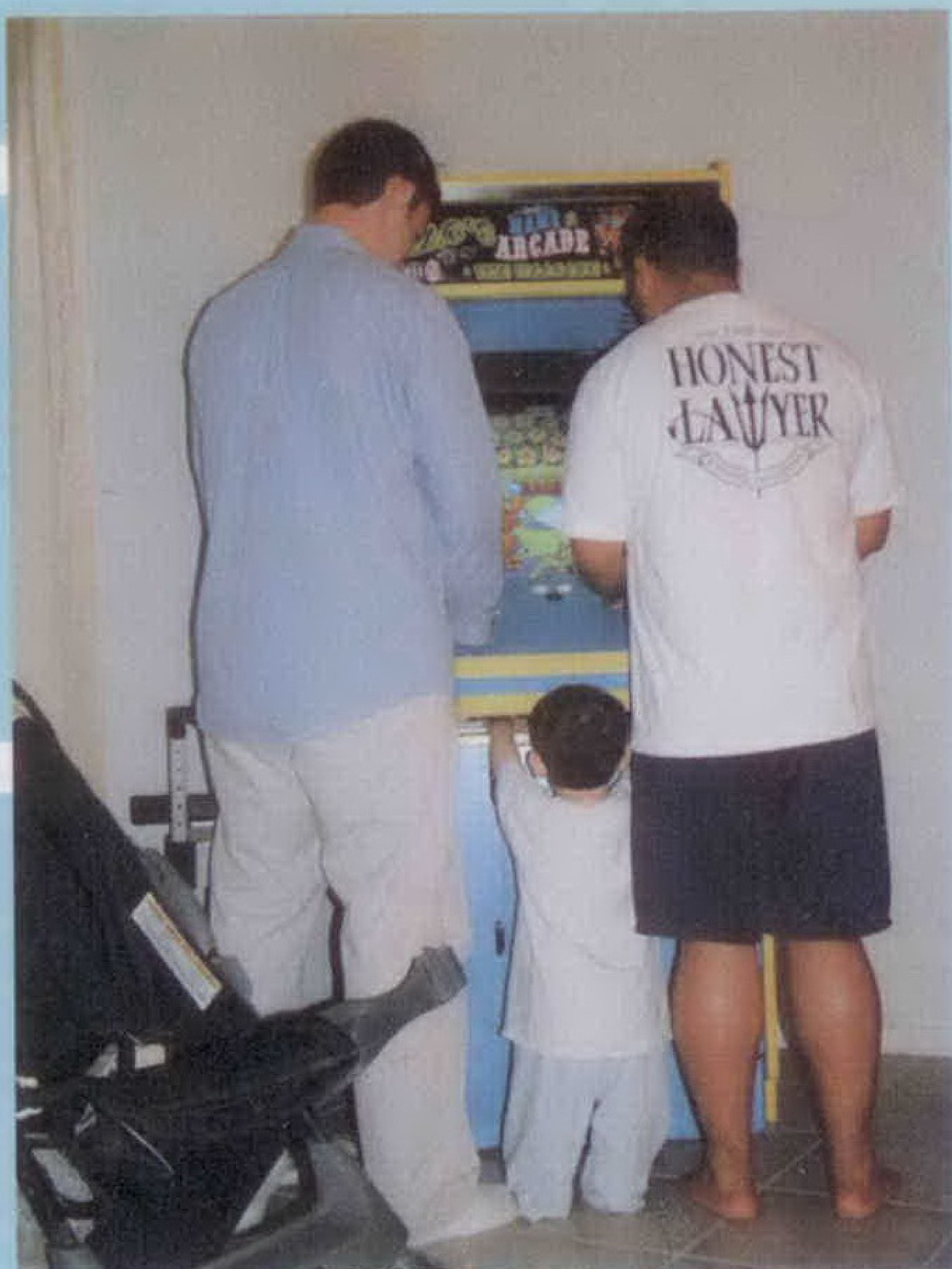
虽然任天堂的红白机或许应该比街机更早进入我国，但对老一点的玩家们而言，街机才是他们最早接触的游戏机——那时候想要央求家长买一台红白机难度实在太大，即使有“通情达理”的家长答应了，肯定也会在后面附上一大堆“本学期期末考试要拿多少多少分、多少多少名”之类的“不平等条约”。比较起来，1块钱N个币的街机厅就要平易近人得多，虽然不能说是老少咸宜，但大部分的学生玩家们起码还是可以在拿到零花钱后进去好好爽那么几把的。

街机厅里总是很热闹，因为除了北京、天津、上海等大城市外，许多中小城市中的街机厅面积并不大，再加上去街机厅的玩家多是三个一群、五个一伙，街机厅中总是看的人比玩的人要多上数倍，单就人口密度而言，也许只有上下班高峰时期的地铁才能稍稍胜其一筹。每次去街机厅，还没进门，隔老远就能听见机子里传来的各式声音和人们大声的叫嚷；街机上的摇杆经常会遭到

一些投入感过强的玩家们的蹂躏，机厅中的老板们也往往只能在大声劝阻几句无效后独自咬牙切齿捶胸顿足，据说当时BOSS们最痛恨的一款游戏就是“吞食天地”，因为里面那“吃包子”的加分关分明就是纯粹为了毁机子而设计出来的。

林子大了，什么鸟都有。街机厅中并不都是很阳光很纯洁，其同样也有着它黑暗的一面。虽然游戏币并不贵，可是那时候去玩的多是还在念书的学生们，手头并不宽裕。街机这东东，玩起来很容易上瘾，于是对一些自控能力较差的玩家们而言，日益增长的游戏耗费需要与空空如也的口袋就形成了主要矛盾。再于是，一系列为了“解决”这一矛盾的各色手法也就逐渐出现在街机厅中。例如勾币——弄一根细铁丝，一端弯成勾状，“作案”的时候还得叫上几个同党在旁掩护，挡住老板视线，然后自己将铁丝带勾的一头伸进投币口拨弄，就相当于投币了。但每次都不能连着拨太多，不然容易被老板怀疑。不过这种方法毕竟还是比较明显，老板们吃过几次亏知道手法后，只要刻意观察还是很容易发现的。所谓“道高一尺，魔高一丈”，后来有人弄来一种和机厅用的代币大小一样的铁圈，塞进去后效果与投币一样，而且只要一开始进游戏厅时买几个币迷惑老板一下，风险性要低上不少。再到后来，街机厅中便开始出现一些职业帮人玩游戏的“活雷锋”，遇到一些菜鸟苦战，就会假装好意热心帮人家玩，

“名将”——这款由CAPCOM开发的动作游戏曾经是在街机厅中被大家奉为神作的经典作品。埃及木乃伊、美国警察、日本忍者和操纵机器人的中国娃娃给人们留下了深刻的印象。大家还记得图中屏幕上的是第几关吗？呵呵。



结果这些“活雷锋”们往往是一玩就玩到命全死光或者通关为止再也罢不了手。另外，一些街头小混混也会在游戏厅中将看上去弱小的学生带到一边“借钱”，当然，这一借也就不用指望对方会还给你了……

由于街机厅中这些现象的增多，给人的安全感也就开始大幅下降，再加上一些确有其事的因为玩游戏过度而引发的各种问题，以及被许多媒体有意无意的夸张化和很多人因为思维定式而产生的明显偏见，使得如日中天的街机厅开始走下坡路。此后虽然不少街机厅引进了一些体感型街机筐体带给人们新鲜感，但是由于这类机台不低的费用（至少一块钱一次）和赌博机、麻将机的盛行带来的负面影响，最后再加上强制行政命令的致命一击，从此我国的街机厅就彻底滑入低谷。虽然经过这几年的经营，国内街机业或多或少地已经又恢复了一些元气，但客观来讲，“街机”这个特殊的名词，也许永远只能鲜活地铭刻于我们的记忆深处了。

制作垄断的深刻教训

如今，争取更多软件制造商的合作已经成为每一部新主机问世之前硬件商的必修功课。软件是商用游戏机种的生命线，这一结论已经被整个游戏圈所认同，以任天堂和索尼为代表的各家主力游戏开发商随时随地都在不遗余力地宣传自己的软件阵容。“软件决定硬件”是早在FC时代开始就被提出来的一项业界准则，而“第三方开发”更是保障软件数量与质量的决定性因素，因为第三方软件的开发状况而决定一款主机命运的事例并不罕见。在今天的业界环境中，控制第三方软件商的制作规模，进行软件链的闭锁已经是一件不可想象的事。

可是，在发展时间并不长的游戏历史中，还真有排斥第三方软件商的事情发生过。而且，这恰恰是抛出软件决定论的老任天堂自己做出的“壮举”。其实，任天堂在进入游戏领域初期奉行的一直是“自家垄断软件”的做法，其初衷是为了避免重蹈美国“雅达利冲击（ATARI SHOCK）”的覆辙。所谓雅达利冲击，是上世纪七八十年代交界时，雅达利公司疏于监督以及过于纵容低质量游戏在自家主机上的横行，种种负面因素慢慢积累起来，最终导致他在美国本占统治地位的市场几乎可以说于一夜间崩溃。

在二十世纪八十年代中，任天堂实行了一系列措施，对FC的软件制造实行严格的技术准入，彻底防止了劣作和同人软件的侵蚀。应该说，在一家独大的时代，在软件制作上实行完全垄断是正常的。

但是，到了业界全面发展，机种迈向新世代的时候，这种形势发生了变化。在九十年代上半期的几年中，索尼和世嘉等具有实力的公司都在暗中开发自己的新主机，并且积极笼络各种软件开发力量。可此时的任天堂依然在奉行闭关锁国的路线，对第三方厂商采取鲜明的排斥态度。但实



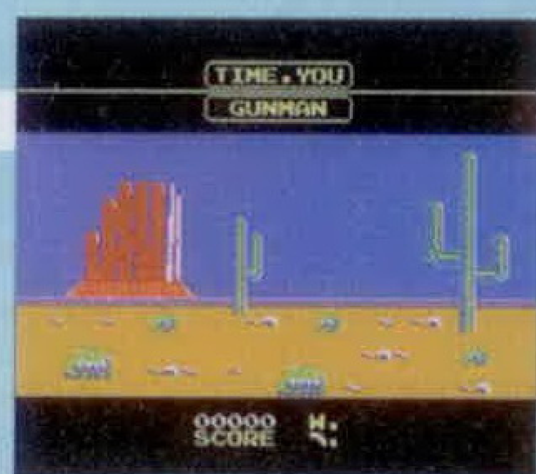
如今在国内外众多游戏展会上，第三方游戏软件制作商占据了展示舞台的大半天空。许多具有实力的软件商“多头出击”，多方合作，才使游戏业呈现出火爆的竞争气氛。由一家厂商垄断软件制作的日子已经一去不返了。

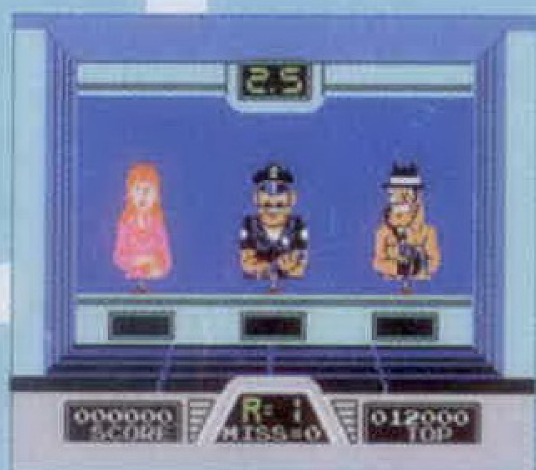
际上，这个时代的需求环境单靠“集团内部式”的制造已经无法满足，游戏制造业亟需新鲜血液，需要博采众家之长的新意识，遗憾的是，任天堂并没有及时意识到这一点，这对九十年代中期以后的发展产生了相当不利的影响。

在1995年前后的“32位机争霸战”中，任天堂遭遇了连场败战，这与第三方软件支持的极度匮乏有很大关系。根据相关人士的统计，N64发售时，为这部主机制做游戏的厂商只有两家，其中一家还是任天堂自己。而在同一时期，为索尼的PS制作游戏的厂商却已经达到了12家，完全无法相提并论的制作者阵容令人对N64发出阵阵无奈的叹息。在N64作为任天堂的主力机种存在于市场的期间，其游戏软件的91％都是由任天堂本社开发的。虽然自家的优秀游戏获得了良好的市场反响，但毕竟孤掌难鸣。任天堂从这时才开始意识到软件策略上存在的失误。这之后，经过长时间的反复调整，到二十世纪的最后几年，任天堂才开始逐步改变了自己的软件准入体系，彻底加强了与第三方厂商的合作。应该说，这堂课的学费是相当昂贵的。

曾有评论指出，游戏业界步入发展期时任天堂和索尼的软件战略相差如此悬殊是有原因的。任天堂的软件体系建立于市场竞争较少的业界初期，运作关键在于“将产品的所有要素控制在自己手中”，生产中最重要的是公司内部的垂直整合。而索尼的软件体系是在业界步入发展期的同时建立起来的，为了应付激烈的市场竞争，必然主动将垂直整合的体系进行解体，利用多层次合作的方法来提高运作效率。也就是说，任天堂代表的是垂直整合型的经营方式，而索尼代表的是分业合作型的经营方式。到了业界成熟期，分工合作终将成为必然，而任天堂早期贯彻的第三方排斥计划，也就只能在时代的大潮中垂垂落幕了。

我们的西部枪手生涯





任天堂于FC时代早期发售过的光枪射击游戏三部曲作品，让我们体会到了更多玩法和乐趣。

正如谈到游戏厂商就不能不谈任天堂，谈到任天堂就不能不谈红白机一样，咱们谈到红白机也就不能不谈到曾经名噪一时的光线枪及其对应游戏。

1984年2月18日，任天堂发售了著名的光线枪系列三部曲的第一部“荒野枪手（ワイルドガンマン）”，游戏以美国拓荒时代为背景，是一款典型西部片风格的作品。游戏卡带价格和其它大多数作品一样都是4500日元，不过同捆光线枪的版本则是7800日元，但由于本作没有光线枪根本就玩不了，所以实际上……之后任天堂又相继在同年4月21日和6月12日，分别发售了其后续两作：“猎鸭记”和“巷战”。相信我国玩过FC的老玩家们对这几款游戏和那把光枪都还记忆犹新吧？尽管国内很少能见到原装光枪，但D商们的智慧果然是无穷的，组装光枪照样好使得很，而且在许多商店中贩卖的各种仿FC游戏机中，大多数也都会配上这么一把。尽管因为支持光枪的游戏太少，玩来玩去就那么几款，但它当时却是带给了我们许多的欢乐。因为游戏本身的简单和光枪设计操作的简洁，这几款游戏甚至还吸引了不少家长来玩。至少当年我老爸能够坐下来和我同乐的FC游戏中，只有坦克大战和这几款光枪作品，这也是令我对之终生难忘的原因。

三款作品中，第一部荒野枪手的西部风格很浓，玩家需要紧盯屏幕，将随时出现在各位置的匪徒们马上击毙，玩起来颇有西部枪手的感觉。日本原装的光线枪实际是左轮造型的，而在我国贩卖的大部分组装光枪则只是普通的手枪造型，代入感难免就打了一个折扣。记得当时还有学电影里那样先将枪插在腰间，等屏幕上出现了敌人再快速拔出射击，摆酷摆得很是过瘾；只是到了后来敌人越出越快，老是把枪拔来拔去的话时间就根本不够用，残念啊。而第二部“猎鸭记”则是打猎型的游戏，比较有意思的就是如果没有打中鸭子，就会被那条站在草丛里的猎狗嘲笑，一开始还无所谓，如果接连几枪都没中还得被它看笑话，就着实让人郁闷了，只恨不得给狗来几枪。谈到最后一部“巷战”，其则是一款射击要素相当重的作品，类似射击训练的设置难度却一点都不低，对玩家的瞬间反应能力要求比较高，果然枪手可不是这么好当的啊。此作中打铁桶的关卡不但需要准确命中，还得通过射击将其打到指定的地方才行，真是不容易啊……有玩过瓦里奥制造的朋友们应该知道，这几款游戏还多次以小游戏的形式出现在其中呢，可见任天堂对其的看重。

任天堂的光线枪，可以说是相当早期的家用机游戏对应周边，而且非常成功。“带给玩家们更高的投入感、更丰富的玩法和更多的乐趣”，这也正是任天堂的本意吧。如今，各种光枪周边虽然还有在继续推出，但是数量已经大不如前了，毕竟没有好游戏的支持，再好的周边也只能当作摆设。也许光线枪会就此消失，也许它还会以新的形式出现在我们面前——比如 “革命”主机的控制器，虽然不是光线枪，但它们“将玩家的双手从手柄中解放出来”的游戏理念却是一样的。



这就是当年风靡一时的日本原装FC光线枪了，虽然价格不便宜，但也只有左轮才能更好地衬托出美国西部片的风格。

射击游戏的消亡

射击游戏已经消亡了……这个说法乍听起来似乎有些难以接受，但仔细一想，近几年射击游戏的处境的确不怎么乐观。无论是街机还是家用机，传统形式的射击游戏都已经罕见大作，偶尔有一两款新作发售，却多数都是著名系列的续作或者怀旧复刻，网上的游戏论坛中关于射击游戏的讨论也日渐稀少。回过头去看看，日本的游戏厂商早在02、03年的射击游戏广告中就已经用上了“为射击游戏画上休止符”的词句，看来，人们对射击游戏的注意力在慢慢消失已经是一个无法回避的事实。

在对游戏有一定研究的资深玩家们看来，射击游戏在游戏历史上的地位是不可动摇的。1962年，麻省理工学院的学生们在DEC公司推出的微型计算机PDP-1上开发出了一个娱乐程序“星球大战（Space War）”。它虽然只是两人各自操纵一个火箭发出子弹互射的简单游戏，但已经具有了“射击”概念的雏形，被公认为史上第一款成型的电子游戏。后来，这个大学实验室中的“玩笑”被电子游戏之父诺兰·布什涅尔（Nolan Bushnell)先生在1971年制作成了世界上第一款商业游戏“电脑星战（Computer Space）”，正式打开了电子游戏业界的大门。后来，经过了数年黎明期的艰难发展，日本的TAITO公司于1978年推出了真正意义上的元祖射击游戏“太空侵略者（Space Invader）”，这款游戏的创意一举超越了其他厂商的作品，成为游戏历史上一座不朽的丰碑。



射击游戏的商业潜力已经今不如昔，但它依然在玩家心中占据着一席之地，并以“休闲小品”的身份，成了“快餐游戏文化”中不可或缺的组成部分。

在之后的十年中，射击游戏作为最早定型的游戏类型之一，涌现出了一大批传世之作。铁板阵（Xevious）也好，太空巡航机（Gradius）也好，射击名作凭借“简单操作中体现出的无限可能”，征服了无数年轻人的心，并直接造就了世界上第一批射击游戏迷。时间差、连射、死角、无敌……等词汇陆续出现，成为以后游戏领域中广泛使用的专门术语。“游戏的历史就是射击游戏的历史”——这句业界人士们耳熟能详的话时刻向我们昭示着射击游戏当年的辉煌。

伴随着电子业界的整体高速发展，游戏作为一项分支，也经历着极其迅速的改变。更加优秀的技术和更加丰富的思想融入了游戏之中，使游戏的种类更加多元化，同时，人们对游戏的需求也更加复杂。但射击游戏作为拥有较长历史与较深厚制作经验的老大哥，依然在市场上担当着重要的角色。二十世纪八十年代后期到九十年代前半段是射击游戏逐渐成熟的时期，多家知名射击游戏厂商的作品作为主流出现在街机厅的机台上和家用机的新作发售表中，以射击游戏水平作为追求目标的达人也层出不穷。

但是，到了九十年代末期，射击游戏的制作开

始出现了困惑。一方面，伴随着3D技术领域的发展，游戏的表现力和画面水平越来越先进，平面卷轴的形式给游戏制作创意带来了越来越大的局限，而新型的真3D射击游戏又与传统的射击感觉相差甚远。“射击只不过是动作游戏的要素之一”——抱持这种观点的人越来越多。另一方面，由于游戏平台和游戏者群体出现了“世代”的分化，射击游戏在文化层面也产生了阻力。以日本本土和东南亚游戏圈为代表的传统射击派玩家对于射击游戏的专业度要求越来越高，“高手”和“初心者”的分化日益严重，这导致射击游戏的难度不断提升，在很大程度上背离了轻松休闲的现代游戏观。结果，射击游戏逐渐被新的玩家群体敬而远之，变成了相对小众化的游戏形式。到了最近几年，射击风潮逐步退去，各个机种上的主流已经被其它代表新机能的游戏形式所取代。传统的平面射击游戏逐渐演化成休闲与怀旧为主的游戏形式，被忠于此道的老玩家们保存在自己的珍藏之中。

虽然传统射击游戏的黄金时代已经宣告结束，但射击作为一种经典的游戏要素，依然长久地留存在业界和玩家们的目光中。游戏界本来就是如此，狭义的游戏形式必然随着技术和观念的改变而发生变化，但主流地位的消亡并不会影响爱好者的心情。闲来无事，打上几关，在枪林弹雨中体会一下当年的兴奋与紧张，依然其乐无穷。



凭借「简单而深奥」的游戏内涵，射击游戏成了游戏创作爱好者们一试身手的好领域，PC上许多同人制作的游戏都以射击的形式出现。

曾经的硬派

有些东西形在，但神已经没了，譬如说世嘉。

现在的世嘉还在做东西，现在的SAMMY也把原本的很多作品都冠上SEGA的名字推出，我们在二者合并之时曾经深情感慨过的“世嘉不再”看起来只是一种自作多情的笑谈罢了——一个很糟糕的预言。

说它糟糕，是因为这本不应是一个预言，是因为早在那之前，世嘉就已经不再了。

世嘉的格调、世嘉的硬派，在他当初从硬件市场上败下来后，就渐渐地消磨殆尽。现在我们看到的，是一个软趴趴的SEGA，OK，你甚至可以说他很可爱，但我们心中的那种精神和别致的味道俨然已经找不到。

我不是SEGA fan，这些文字绝谈不上带着浓烈的主观情绪为其酹酒一觞。实际上，世嘉的风格一向就不对我的胃口，甚至在当初SEGA还红火的年月里，他的很多作品以及行事作为都令我不爽，于是我看其也不爽。没办法，性格差异太大。

没错，正是性格两个字，也许它正可以解释一切。世嘉当初那种几乎毫无温柔可言的决断和硬派，正是他的性格。如果你接受不了、无法认同，是很正常，同时也是不必勉强的事情。曾经的SEGA就从不勉强你——我的作品style摆在这里，如果你不喜欢、受不了，那就走人，但不要期望我做什么改变；但你也可以说他一直在勉强你——如果你想玩，那就要来适应我。

在我个人的心目中，世嘉应该一直是这种很有霸气的存在。他不柔和，棱角粗糙分明得以至于扎手，但就是凭着这些，他给你留下了刻骨的印象。现在的我，随着年龄的增长和身份的转变，早年那些对于世嘉的幼稚的偏激情绪早已风吹云散，我渐渐能从很多往事中体会出世嘉的味道。但不，这并不是说我已经认同了他的游戏，恰恰相反，我依然不喜欢世嘉的大部分作品，而且，估计这辈子都不会喜欢——还是那个理由，性格不合罢了。

只是我们都要学会客观地去认识这种冲突。

像一个普通人一样，世嘉有着很多不明智的时候，但凭着他的硬派，世嘉把自己雕刻在了那里，一斧一凿地、一笔一画地，正如他的行事作风。当碎屑落定、烟尘散去的时候，你会惊叹，那原来是一个多么鲜明的形象。是的，他有很多缺点，但他无愧是一个男人。

或者现在更应该说，曾经是一个男人。之前的文字中，我们更应该无奈地在所有“世嘉”的前面加上“曾经”两个字。

我是在怀念以前的SEGA，因为现在这个软绵绵的业界少了很多魄力，令我觉得无力；但我又不是在怀念——我不想喊什么“曾经的世嘉精神啊，回来吧”——他若回来了，一样还是死定；他若回来了，将是一种倒退。世嘉当初的很多策略和制作，从商业角度看都是不合格的。在旁人看来，他的很多行事更多像是凭着一股劲儿、一股气，是一个血性汉子。对于这样的情况，我们一方面可以说，是条汉子，但另一方面也会说，可惜不太懂得变通。

SEGA在展示自己长处的同时，几乎也毫不掩饰地袒露着自己的缺点，比如说，很多游戏远不够亲切和体贴；比如说，自己的经营策略远不够灵动。优缺点的明显共存，使SEGA的形象分外真实，不过这种真实吸引了很多人的同时，也吓跑了很多人。抽象一点儿来讲的话，这不是长久的经营之道。成熟商业运作中的手腕和心机，世嘉缺少了很多。以SEGA的风格，他更适合当一个民间层面上的侠者，但若上升到严酷竞争的层面上，只会败得一塌糊涂。

现在的SEGA偶尔还能推出一些宛若惊鸿般地显示出自己老牌风骨的游戏，但毕竟寥寥，他自己已经没力气去怀念、去坚持。我们看到的更多是不痛不痒的作品，这其中也有一些仍具名气的系列作，但也都处于一个尴尬的地位上。喜欢世嘉的人，在流失。

如今谈起世嘉，除了一番惯性的感慨之外，更多的意义——我很不想这么说——恐怕是作为一个反面教材了……想成功和生存，就别像当初的世嘉那么强硬。现在的SEGA也已经学会了去讨好市场和受众，这挺好，真的挺好。我们感怀之前SEGA的风格，不是说它不错，不是觉得它该回来，只是因为它存在过，切切实实地写下过一笔。感慨，仅此而已。进行在过去的事情，既然没有延续到现在，就一定有它的道理在。



那个时候流行跳楼，秀真跳了下去，世嘉也跟着跳了下去。或者说，他在那之前就已经跳了，这一次，是缅怀自己一下而已。





看看画面中女人的姿态，这款Spike Out令其他玩家仿佛看到了怪胎，但SEGA fans却无比感动，他们要的就是这股劲儿。

被时代抛弃的VB



在游戏发展史上，曾经有过许多昙花一现的产品。它们因为各种各样的原因，没有被市场和玩家所接纳，在问世之后相当短的时间内销声匿迹，从电子游戏的大舞台上消失掉了。例如，在今天提起“VB（Virtual Boy）”这个名字，可能很多玩家都已经不知其所云，但对任天堂公司的发展史比较熟悉的人们知道，这部“幻之游戏机”曾经见证了这个游戏老铺在不断创新的过程中所经历的一段坎坷。

1995年，任天堂公司在游戏业务的发展方向上陷入了困境。松下的3DO、世嘉的土星、索尼的PS均于前一年相继发售，一口气挑起了家用游戏机的新世代战争。此时任天堂自己的看家招牌——1989年发售的Game Boy和1990年发售的SFC已经显出垂垂老态，难以支持新游戏市场中的局面。于是在7月21日，任天堂发售了一部由“点子之王”横井军平先生构思的“划时代”游戏主机，这就是VB。

从许多角度来说，VB确实称得起是一款划时代的产品。这部主机的构思抛弃了传统家用电视游戏机的模式，采用了全新的游戏模式与表现手段。主机的前方是一个可以直接戴在眼睛上的“立体视窗”，视窗内部装设了左右两个显示屏，分别对应左右眼，通过立体成像原理在人眼中投射出立体影像。实际游戏时，主机通过支架摆在桌子上，玩家坐在桌前，双眼对准视窗，就可以得到如同身临其境一般的立体游戏体验。当时的任天堂处于生死攸关的时期，因此VB的设计与服务不可谓不周到：视窗周围设有防止多余光线进入的防护器，可以保障视觉效果；玩家可以戴着眼镜直接进行游戏；机体采用双重电源设计，用干电池和AC适配器都可以启动；新型的手柄设计降低了使用时的疲劳度；机体的外观与颜色非常时尚与新颖。任天堂花大力气对VB进行了宣传，希望它能够帮自己打下新的江山。



VB的独特设计令使用它的玩家也自然拥有了一份“另类”的气质。颠覆传统的显示方式对商业创新产生了启迪。

然而，VB失败了，而且败退的速度令人难以想象。从发售开始，VB就遭遇了难以想象的窘境，仅仅过了半年时间，它就彻底退出了主流机种的竞争，迅速消失在人们的视野之中。业界对VB的处境进行了细致而深刻的分析，最终找到了它无法适应市场的症结所在。首先，硬件上的仓促应战使VB在技术层面上先天不足，机能的强化不够彻底。VB使用了32位的CPU，但画面却是只有4色的简陋屏幕，在PS、SS已经登场的时代，只凭“立体实感模拟”是无法胜过色彩斑斓的新电视游戏画面的。其次，双屏幕和32位CPU导致了成本上升，15000元的定价使只为好奇而试图购买的玩家止住了脚步。还有，由于游戏系统的特殊性，玩家游戏时的姿势被限定，适合使用这部主机的环境受到了巨大限制，不利于玩家随意进行游戏享受；同时立体视窗对眼睛健康的影响也遭到质疑。而最后一个最致命的原因就是——软件阵容的匮乏。由于开发环境过于特殊，VB的软件跟进受到了极大阻碍，直到1995年年底，任天堂自己总共只推出了5部游戏，即使加上第三方厂商的游戏，软件总数最终也只有22款，实在少得可怜。“难得想出了立体映像的主意，却直到最后也没有推出一款立体影像所特有的游戏。”这是当年业界各方对VB提出的最严厉的批评。



软件开发环境不良导致横井军平先生的构想在商战中失败，但VB的游戏理想却给任天堂留下了宝贵的经验。

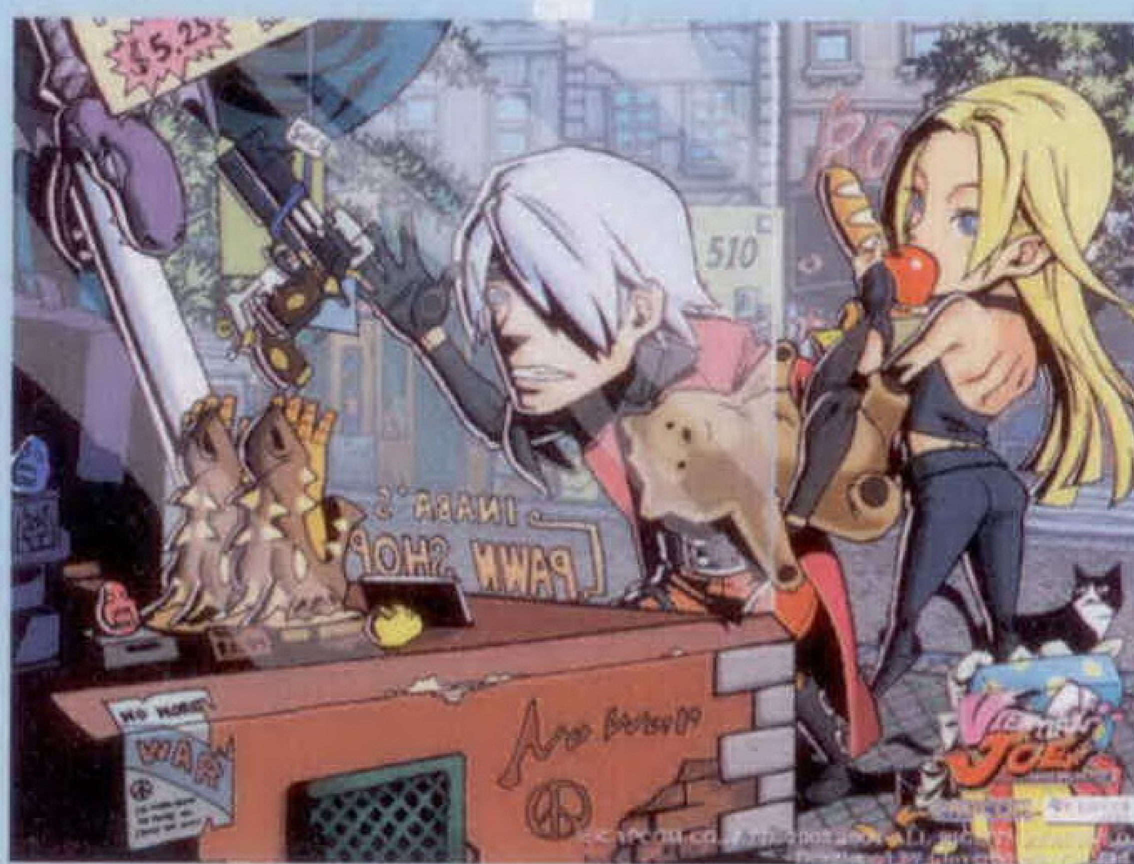
可以说，VB是任天堂游戏创新史上最大的一次失败。横井军平先生在VB失利后不久就离开了任天堂，很难说与此无关。对比VB的失败和翌年口袋妖怪的成功，截然不同的境遇令人不禁感慨游戏业开拓之路的艰难。有人认为，VB和“口袋”恰好代表了游戏理念的两个对极：VB向往的是一个人孤立的幻想世界，而口袋鼓励的则是大众化的群体交流。而最终的事实证明，交流更加符合游戏观发展的需要。也许，从历史的角度来看，VB的出现与消失是一种必然，正是它带来的教训指引任天堂改变方向，走上了正确的创新之路。

行走江湖，忠字当头

“行走江湖最重要的是什么？看我的口形——忠！”

忠，忠诚，可以说是中西方共有的美德，在绝大多数情况下也都是可以通用的，比如对国家的忠诚、对理想的忠诚、对兄弟、对妻子、对上司的忠诚等等，不过有一点区别却是非常的明显：那就是西方的企业之间讲究的只有信誉，而绝不会用“忠”这个字来形容两者间的关系；但是在东方、在日本，尤其是日本游戏业界，这个词语一度非常盛行，而其代表，就是CAPCOM。

虽然贵为2D格斗游戏的鼻祖，旗下也拥有众多知名的经典游戏系列，但C社在日本业界的地位似乎即使在其巅峰状态也只是“一家优秀的游戏厂商”，缺少像SQUARE或是NAMCO那样的霸气。当初世嘉的DC虽然一度得到CAPCOM的鼎力相助，也确实因此吸引到了许多玩家，但最终仍然难逃失败的命运，不过CAPCOM敢于帮助弱势硬件厂商的作风却赢得了玩家们的好感。之后是任天堂的GC，作为FC时代任天堂第三方软件商六大元老之一的CAPCOM（其余五家分别是HUDSON、NAMCO、TAITO、KONAMI和JALECO），是无论如何也要拿出些诚意来的。然而事情再次出乎玩家们的意料，CAPCOM拿出的不仅是诚意，甚至可以说是一份相当大的礼物：GC独占作品5连发以及在GC上复刻和开发新的生化系列作品！CAPCOM对任天堂的忠，在业界一时间被传为佳话。C社此举无疑给许多玩家吃了定心丸，不少人甚至认为GC会凭借这个契机再振任天堂的雄风。



现实就是这么喜欢嘲弄人，在乔伊上面，CAPCOM最后得了个既丢忠又丢钱的结果。1代移植作卖得很不好，2代由于缺少突破，也落得几乎默默无名。

然而毕竟希望是一码事，现实又是另一码事。曾是业界一大话题的GC独占作品5连发，随着幻侠乔伊和PN03的销量惨败，而使得CAPCOM不得不做出将乔伊和后来的杀手7移植给PS2的决定，而5连发中的最后一款“凤凰”甚至中途就停止了开发。于是人们对CAPCOM的忠开始产生了怀疑，不过好在GC独占作品的最后一块净土——生化危机4还是被三上守住了。“移植就移植吧，只要生化还是GC独占的，一样没关系。”玩家们纷纷抱

着这种想法，可是现实再次残酷地击碎了他们的幻想：BH4不再是GC独占，而是将会移植给PS2！CAPCOM的忠诚美谈也随着独占的土崩瓦解而消失，C社甚至成了背信弃义的代名词，为玩家们所唾骂。

这一切都是CAPCOM的错吗？当然不是。正如前面所说，市场就是市场，一个规范和谐的市场需要的是企业之间的信誉，而不是企业之间的"忠诚"。一家企业，其最终目的和生存的根本就是利益，其他任何目的都必须排在利益后面。CAPCOM的错误，就在于把忠诚摆在了盈利的前面。CAPCOM是一家很有个性的公司，业界需要这样的公司，玩家们也需要，但是要做一家成功的有个性的公司，同样甚至是更需要重视利益，套用一句不很恰当的俗语："做官难，做清官更难"。幻侠乔伊的优秀素质是无需置疑的，然而在GC上销量却实在是拿不出手，游戏再好，卖不出去也是白搭，吆喝声不能填饱肚子啊。说得更坦白一点，CAPCOM对任天堂的忠诚，其实理解为三上真司对老任的感情也许更合适一点，当初的5连发计划正是三上一手促成的，而之后这些作品尤其是BH的纷纷移植也是在三上失去决定权后才做出的决定。现在的CAPCOM，在很多玩家眼里成了骑墙派的代表，其实客观地来讲，他的做法和其他大多数厂商都是一样的，大家做的游戏都是多平台发售的。看一下人家欧美厂商，跨平台发售根本就是家常便饭，完了在家里数银子时一个个都乐得眉开眼笑。忠，或许是一个只存在于江湖的词语，起码，它不属于游戏业，说得残酷一点，游戏业并不需要它。

下面我们再回答一遍："行走江湖最重要的是什么？看我的口形——利！"



生化危机4的杰出素质是无须置疑的，尽管迫于公司财政压力而决定移植给PS2，但说实话其实是造福了更多的玩家。

RPG，王者地位不再

如果问现在日系里最好的RPG是什么，玩家们或许会争论到底应该是DQ还是FF——虽然它们现在同样都归属于曾经貌似水火不容的ENIX和SQUARE，但显而易见，"最好的RPG"的桂冠，绝不会被第三者抢走。而"最好的RPG＝最好的游戏＝有这款游戏的主机必定获胜"这条准则曾经一度在业界被奉为真理。

FF7，单作全球超过900万份的销量；萨非罗斯，游戏史上人气最高的反派。这些辉煌，今后还有可能重现吗？



1986年5月15日，随着ENIX"勇者斗恶龙"的发售，开创了FC上RPG类游戏的先河，而一款日后被玩家们奉为日本国民RPG的顶级游戏系列也终于迈开了它的第一步。在当时，RPG类游戏由于世界观宏大，对硬件的要求较高，一般只出现在PC机上，再加上购买FC的玩家们对RPG游戏并不太感冒，所以人们一度认为在FC上开发RPG作品是不可能的。然而ENIX利用FC卡带小小的容量做出的DQ一下子就吸引了玩家们的眼球，将不可能变为了可能，也开创了现代RPG类游戏的先河。之后几作DQ的人气越来越高，销量也越来越好，每代DQ发售前总会有许多痴迷的玩家们带着过夜用的帐篷和食物等在便利店前，提前一天就开始排队等候购买，这在当时被称为"DQ现象"。DQ的大热卖，自然吸引了其他厂商的跟进，虽然其后也诞生了许多确实很优秀的同类游戏，但真正可以与DQ一较长短的，也就只有诞生于1987年12月18日的"最终幻想"了。以DQ和FF为首的优秀RPG作品，不但赢得了名气，赢得了银子，也赢得了游戏开发商们在业界举足轻重的地位。

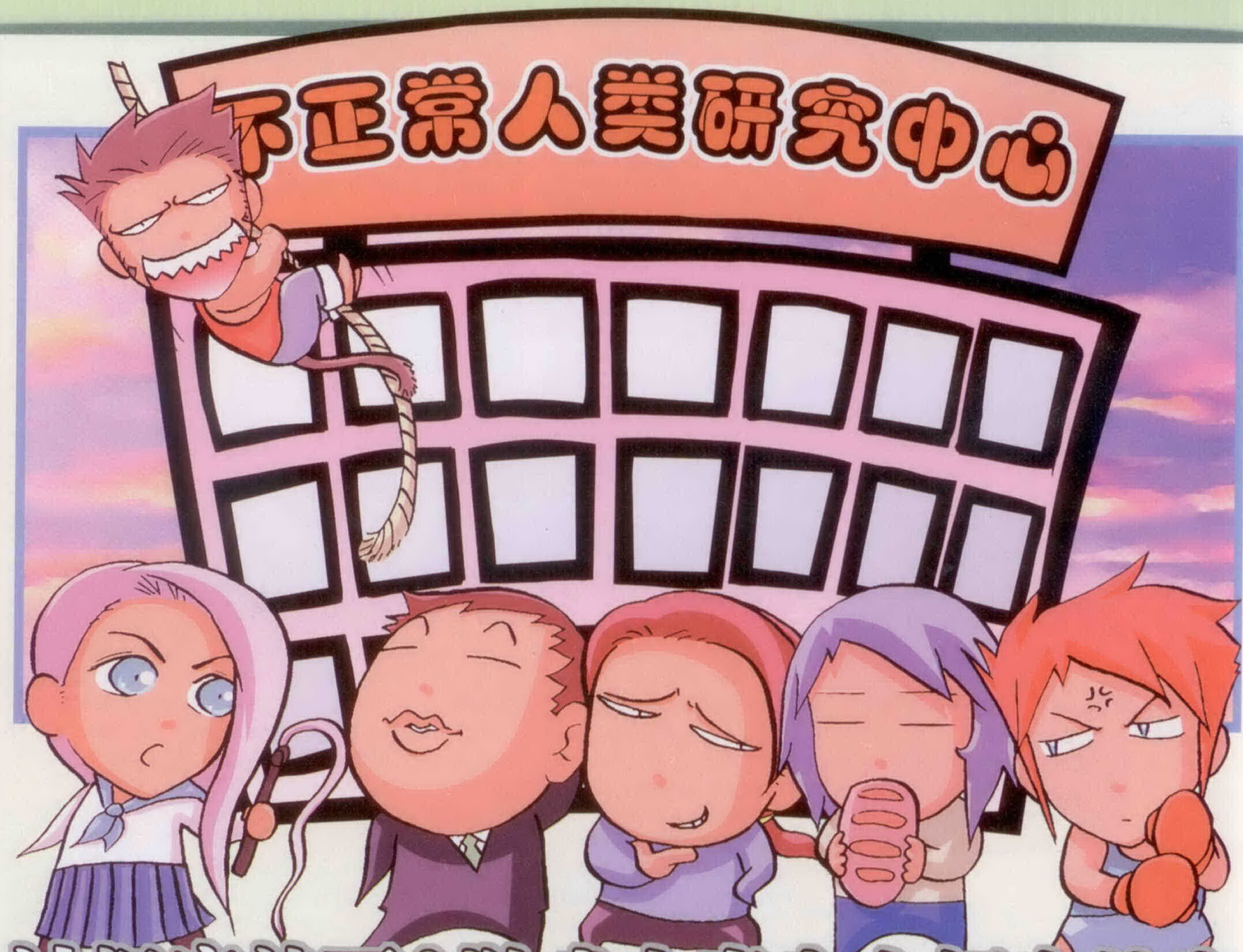
16位机时代，世嘉的MD一度和任天堂的SFC在世界范围内的普及量不相伯仲，前者在欧美市场更是优势明显，然而无论怎样，其就是无法在东方尤其是日本市场成功打开局面。许多业内人士认为最关键的一点就在于MD上没有足够分量的RPG作品。虽然世嘉自己开发的"梦幻之星"系列素质非常高，但是在游戏业界，"质量≠销量、素质≠名气"，更何况DQ和FF绝不缺乏质量。说到顶级RPG，玩家就是只认DQ和FF，厂商能有什么办法？

正是有着DQ和FF这两款王牌作品在手，任天堂才能从容不迫，并在超任后期压倒MD再次称雄。顶级RPG作品，对硬件厂商的影响开始进一步扩大，这种现象，到32位机时代更是达到了顶点。当时尽管PS强大的3D能力吸引了众多玩家们的眼球，SS和PS的普及量也取得了不错的进展，但大多数玩家仍然对主机之争抱着观望的态度——因为还未出手的任天堂手里还攥着让他们下不了决心的王牌：DQ和FF。这种情形，直到SQUARE宣布加盟PS并在其上推出FF最新作才得到大幅改变。SQUARE的加盟，确切地说，是FF的加盟，足以使相当数量的玩家投靠PS，事实也正是如此：据说，在终于得到这样重头的加盟支持后，PS掌门人久多良木健激动地哭了……紧跟着，ENIX也宣布加盟PS，虽然DQ7直到PS末期才姗姗来迟，但倾向本身足够帮助仍在驻足观望的玩家们下决心购买哪款主机了。

但俗语有云，三十年河东，三十年河西。虽然从销量上来看，DQ和FF仍旧和以前一样辉煌，但其作为主机战争杀手锏的地位已经有了很大动摇。越来越多新的优秀作品的出现，使得新主机之争不再是靠一两款游戏、尤其是RPG游戏就能够定乾坤了——即使是DQ和FF这样的王者。随着拥有主机的玩家群体主体年龄层和社会地位的变化，大家对游戏口味的要求也就更加的多元化。DQ和FF这类作品，自然对喜欢RPG的玩家们仍旧有着巨大的杀伤力，但是越来越多的玩家，并非只是RPG的拥趸了，像过去那样仅靠王牌RPG吸引玩家的日子已经一去不复返。而更为重要的一点，以前的老玩家们如今大多已经毕业走上了工作岗位，不能再像以前那样有充裕的时间去玩通关动辄需要几十甚至上百个小时的RPG了，一两款还可以接受，一旦再多一些就必然与生活节奏产生巨大冲突。需要耗费大量时间的RPG作品，已经显现出一些与这个节奏越来越快的时代的不适应性，横向来看，DQ和FF的王者地位，恐怕不容易再牢牢坐下去了。

DQ——日本的国民RPG，这顶桂冠或许以后也将一直被它戴下去，只是未来其含金量还会有现在这么高吗？





过把瘾就死！游戏中毒完全解密档案

俗话说的好：有啥别有病，没啥别没钱。还有俗话说：到了北京知道自己官小，到了上海知道自己钱少，到了海南知道自己身体不好。这些老话啊说起来都对，不过我看到了咱们80年代后一族这儿就得改改了，是：一买模型才知道自己攒钱太少，一上球场才知道自己锻炼太少，这游戏一玩多了才知道自己毛病可真不少！

这还真不是忽悠您。咱中国人啊讲的就是一平安无为，很久以前开始民间老百姓都注重养生长寿，更别提那些当时有权有势的人了。比起其他国家的人民来说，我国人民的养生活动不仅开展得早，也是深入民心的，大家都很拿这个当回事。到了现在大家对健康的重视就更不用提了，要不这个白金那个钙片也不能蒙了那么多人。好是好，要我说还是有一点不足，那就是大家对亚健康状态的重视还不够。

亚健康听着就是挺渗人的一个概念，我个人估计主要是指人表面看着没事，但实际身体状况不是很好，抵抗力有限，大病没有小灾不断，也就是俚语里说的"囊揣"状态。看着挺肥，实际都是浮肿。尤其是现在的年轻人更容易受此问题的困扰，现代生活节奏快，不管是学业还是工作的压力都不小，稍微一不注意就有可能成为亚健康人群。再加上大城市里人口稠密，可供体育锻炼的空间十分有限，所以说现在的年轻人想做到"身大力不亏"实在是很难。

这个问题固然重要，但我们要说的重点不在这。今天我们主要跟大家说说"游戏亚健康"，也就是因为玩游戏过多而引发的一些精神层面或行为上的自觉不自觉的一些比较奇怪的现象。这些现象大多是用现代医学难以解释或难以治愈的，因为别看游戏只是一个娱乐活动，但其涉及到的东西可是包罗万象，从世界历史到明星偶像，从天下大事到科学幻想，涵盖面十分广泛。而这些东西大多又是青少年人群比较感兴趣的，很容易就产生共鸣，之后就容易沉迷于此，引发种种一些奇怪的行为就很是水到渠成了。这些行为有些无伤大雅，有些虽易被人诟病倒也人畜无害，可有些则是害人害己，容易引发很多不必要的麻烦。

说到这大家就应该明白了，这些行为有个雅号，叫"游戏中毒症"。要命的是这些毛病没地方治，咱举个例子：脚气。说是病吧，得了也不缺胳膊不少腿；说不是病吧，有这么一玩意也觉得别扭。那咱治吧？到了医院没地方挂号去，您说是算外科算内科？什么，算脚科？有这么一科吗？好在随着人们健康意识的提升，现在这种病可以到皮肤科去治疗。可咱游戏中毒那？还是没辙。那咱干脆自救得了，咱游戏族的毛病咱自己治，于是才有今天我们编辑几位客串一把赤脚医生，给各位中毒的玩友掌灯把脉。

记得96年电软就曾做过一期关于游戏中毒症的专题，一晃10年了，随着社会和游戏产业的发展，很多当时还没有的症状也出现了，我们也会针对这些新病状给大家一一讲解。考虑到我们虽然是上阵挂号，但自己也都是整天和游戏打交道的人，属于高危人群。那我们后面也要一一自曝隐私，把自己的游戏中毒症状列举出来，供大家参考引以为鉴。此外，每个科室旁边列出来的症状是每个类型游戏比较容易引发的病症，大家不妨拿支笔，凡是自己有的症状就打个勾记分，我们后面会有自测的分数结果，大家不妨看看自己属于哪类"游戏症候群"。好了，不多说了，大家就来看看这些中毒症状自己或身边的人有没有吧。

□文责/无无、小沛、大怪

分类病症诊断

角色扮演类游戏引发病症

RPG作为日本最为盛行的一种游戏类型，出产作品可说是占去了游戏市场的大半，因此其受众群体相当大，也就更容易成为诱发各种病症的温床。此类游戏一般是单人进行，所以形成的病症都是比较“内向”，不具备太强的扩散性。但也不能因此而放松警惕，苦了自己也不是好事。而且此类游戏一般需要时间非常长，在长时间内病毒经过不断地化学反应而产生其他新类型的病菌也是很有可能的……

要警惕游戏：DQ、FF、世界观比较独特自成一家的作品。

翻箱倒柜症　游戏中毒解密档案01

症状

在玩游戏中一旦看到箱子一类可能会有隐藏道具的物品一定要去检查，并因此常常在一个小场景里就耗费很长时间。

病症成因



现在很多的游戏都引入的“金钱”和“物品”的概念，而在游戏中这两样东西又是非常紧俏的，玩家想要在游戏中拥有上佳的装备和充足的给养就必须拼命寻找金钱和免费的道具，于是上述的病症也就因此而生。

好在这种病症不是一定要戒除的陋习，有这种习惯的玩家也顶多算是对于隐藏要素比较执著。不过您要认清什么是可能有道具的箱子，如果明显是背景的装饰物您也要去调查，那就有点不正常了，在绝大多数的角色扮演游戏中，凡是有道具的箱子都会显得与众不同，您可别费劲去做无用功啊。

处方

首先明确知足常乐的道理，要知道一般游戏不一定非要找到所有的隐藏金钱和道具才能顺利通关，非常显眼的地方都调查过基本就没什么问题了。除非是某些非常珍贵的道具，建议还是看看攻略吧，别让自己喜欢探索的癖好再加深了，否则哪一天您去朋友家串门时都想把别人家的箱子翻一翻了（笑）。

容易引发病症的游戏：绝大多数角色扮演类游戏。

治愈指数：💊💊

分类病症诊断

动作类游戏引发病症



动作类游戏是存在时间比较长的一个类型，可说是业界的活化石。因此此类游戏引发的病症一般也是存在时间比较长的，比如以前的动作游戏难度比较高，这就出现了很多人爱跟难度较劲的现象。虽然现在的游戏难度跟以前是不可同日而语了，但部分高难度作品反而显得更加显眼，成了众矢之的。从而也就出现了很多人发起了对难度极限的挑战，于是乎各种变态玩法纷纷出现……

极度谨慎症　游戏中毒解密档案02

症状

玩动作冒险类游戏过度，每次进入一个新场景必然先要观察周围地形，检查有没有陷阱机关。

病症成因



多数动作游戏的一大特点就是到处布满可能让你瞬间致命的陷阱，而且一旦你挂了就得从上一个记录点重新开始游戏，这种损失可就大了。现在游戏的场景面积都不小，设计也越来越复杂，在进入之前先好好侦察一番就显得尤为重要。这种习惯在玩冒险游戏时其实是非常必要的，不过任何习惯都有可能成为惯性，以至于形成在玩所有游戏时都必须先查看地图，或者是非常留心地面的每一处看似存在危险的物品。长此下去，你在玩游戏时会变得畏首畏尾、步步小心，也令游戏的进程缓慢，失去了刺激和流畅感。

处方

有了这一症状，表明你一定是这类游戏玩得过多了。所以才会有了这种近乎条件反射式的习惯。具体治疗方法很难给出，基本还是需要你正确对待游戏，它并不是整人的工具，而是你娱乐的一种方式，所以你尽可以放开胆子去探索游戏中的未知世界，去寻求未知的乐趣。

容易引发病症的游戏：《盗墓者》系列、《波斯王子》系列。

治愈指数：💊💊💊

分类病症诊断

格斗类游戏引发病症

格斗类游戏是受众群体比较固定的一个类型，主要以街机迷为主。一旦迷上一个游戏他们往往会不计后果地付出，对游戏进行极深的研究，尤其是VF、SF3.3、SF2X这样系统非常完善的游戏，格外容易让其发烧友中毒。模仿游戏里人物的动作和台词是最为普遍的一个现象，而因某个必杀技而去考证格斗流派的话就算是没救了……

要警惕游戏：VF、SF、KOF

无限连击症　游戏中毒解密档案03

症状

沉迷于格斗游戏，并且不断追求一次进攻给敌人造成最大伤害，天天都要刻苦钻研连续技。

病症成因

要说造成这种病症的原因，恐怕就要追溯到《97格斗之王》了。当初这款游戏由于存在许多系统的漏洞，导致不少角色都有“无限连击”，于是有不少人称这款作品为“达人杀手”，因为不管对手有多厉害，假如不小心被你的无限连续技打中，那么也就没有机会翻盘了。因此在当时，只要是想练这个游戏的人都必须熟知其中的连续技。

后来的格斗游戏在这方面都非常小心，因为此类的BUG会导致游

戏在对战时失去平衡性。不过为了保证对战过程的精彩程度，厂商们还是会为每一个角色精心设计数套华丽的连续技。熟练掌握连续技自然是玩格斗游戏所必备的，然而连续技决不是取胜的要诀，它只能在一定时候帮助你给对手增加伤害，但如果忽视了格斗的基本理念，那么连续技也会派不上用场。要知道，在与高手对战时，对手是不会给你多少机会让你展示拳脚的，抓住每一次进攻机会并且活用基本技打乱对手的节奏才是走向胜利的开始，一旦找到机会再用烂熟的连续技结果对方才算是一场成功的战斗。



处方

放弃一个人苦练的习惯，多去街机厅和人对战，了解真正实用的技巧，并且锻炼自己的心态。想要成为高手，唯一的途径就是向更强的人学习，并在与人对战时挖掘系统的奥秘。

容易引发病症的游戏：《97格斗之王》、《铁拳TT》。

治愈指数：

格斗痴迷症

游戏中毒解密档案04

症状

对格斗游戏过度沉迷的玩家，通常都有着自负的性格与争强好胜的心理。而格斗游戏给我们的操作乐趣与思维对抗，相信才是格斗游戏给我们带来的真正财富。很多玩家，都在胜利之后迷失了自己。那简单的胜负，比较起游戏本身的高度，难道不是很渺小吗？

病症成因

大怪喜欢格斗游戏这个是大家众所周知的事情，可对于一般的格斗类型游戏（大多为2D格斗经典），大怪还是属于能够理性对待，虽然喜爱，但只当作日常生活的一部分，并起到了很好的娱乐作用。而当2003年底，我在周末出现在北京市新东安SEGA电子娱乐厅时，无可救药的，被一个名字叫VR战士4代的大型格斗框体弄的神魂颠倒……一直进行着2D格斗游戏的我面对眼前真实且充满力度得人物造型，更富于变化的格斗框架，且平衡性与操作严谨程度都达到巅峰的VF4，全然没有了抵抗能力，在长达两年的时间内，居然全心投入到VF之道中，难以自拔。对于所有关于VF的知识，录像，都一概通吃，决不放过一点让自己进步的可能。天天在工作之后，第一件事情就是狂奔到机台前与众人切磋，在胜负中陶醉。为了更好地进行VF，鄙人更毫不犹豫地花重金购买了PS2主机与原版VF4软件（包含之后推出的VF4EVO）。天天进行的结果自然是水平高涨，慢慢地获得了应该获得的胜利与荣誉，可当我的水平已经达到一定层次之后，却感到为了胜负的争夺所付出的，已经太多太多。而游戏给我带来的快乐，却越来越少。甚至沉迷在胜负的虚名中，居然忘记了这个游戏给自己带来的，不是江湖，而是快乐而已。现在的我已经将VF当成自己的一种爱好，而在平常随心进行VF的时候，才真正感觉到一款超经典名作带给我的感染力。那，才是游戏本身的魅力吧。



处方

如果真的无法自拔，玩家朋友们可以和我学习一下，接触更多的娱乐类型，在电影，动画，漫画等多种娱乐类型中释放自己多余的能量。生活其实很美好，离开虚拟的争斗一段时间，你会发现还有更多的事情等待着我们。

容易引发病症的游戏：SF系列、VF系列。

治愈指数：

分类病症诊断

冒险类游戏引发病症

冒险类游戏是随着3D技术的进步而繁盛的，此类作品无论是BIO还是零，都很重视环境气氛的营造，其表达的感情往往超离现实，却又来源于现实，因此其与现实世界的重合点太多，很容易让人搞混现实与游戏。所以恐怖游戏玩多了而产生各种幻觉就成了此类游戏的最基本症状了，此外其与电影非常相像的表现手法也容易让人幻想得真假不分。

要警惕游戏：BIO、ZERO、SH

恐怖沉迷症

游戏中毒解密档案05

症状

太自我以及性格极端的表现。这类玩家充满了冒险精神与不羁，对于自我找寻刺激充满乐趣，而作为个人来说，封闭的虚拟环境能带来极大的恐惧刺激。

病症成因

一个普通人，我想通常对恐惧都是退避三舍，提恐惧则色变，对于一般的恐惧题材影视，游戏，更是能避之则避之。但我相信玩家朋友们身边都有这样的朋友，喜欢恐惧……或者准确地说，喜欢任何恐惧题材给自己带来的刺激。这样的同志真为天人，喜欢看的电影通常为“咒怨”“午夜凶铃”之类，而所进行的游戏……自然也是“生化危机”“零”“尸人”等等，其实这些游戏在剧情方面都制作精湛，有着浓厚的文学底蕴。多人游戏的时候不但能给我们带来相应的刺激，而且能够体会到其他类型难以赋予的临场感。但……想象一下，有些同志偏偏要驱逐身边所有人，专挑夜晚11点左右关上所有发光物品，就一个人拿着手柄对着屏幕，进行着“零”，这……就是深度中毒的表现了。笔者想想都觉得恐怖，而身边这样的同志居然觉得爽快无比，刺激到逆天……作为自己吓自己的典型，这样的玩家所体会到的快乐，怕是旁人无从理解的吧。太自我以及性格极端的表现。这类玩家充满了冒险精神与不羁，对于自我找寻刺激充满乐趣，而作为个人来说，封闭的虚拟环境能带来极大的恐惧刺激。



处方

其实也没有必要进行解决，不要过度沉迷在自我刺激中。可以适当调剂一些充满刺激的雄性要素游戏，比如格斗类型与竞速类型，再一点一点调整自己的心态，相信你喜爱接触的游戏类型会越来越多的。

容易引发病症的游戏：《生化危机》系列、《零》系列。

治愈指数：

分类病症诊断

战略游戏引发病症

战略类游戏往往比较花费时间，需要玩家动脑筋投入到游戏的世界里去，因此出现沉迷从而引发病症的现象也就不奇怪了。而且此类游戏往往数据量非常庞大，更容易让人投入其中。而像三国这样的游戏也很容易勾起学院派玩家的求知欲，突然间就有想要求根问底的冲动出现，那就说明您已身陷其中了。

无限练级症

游戏中毒解密档案06

症状

练级癖，常常比别人多花许多时间在练级上，不达到“用普通攻击也能轻松取胜”的地步决不去打BOSS。

病症成因

在众多的角色扮演类以及某些动作游戏中，练级都是轻松杀敌的不二法宝。从一开始被敌人追着打，到后来可以轻松秒杀BOSS，这其中需要付出极大的努力、极多的时间。部分人对于练级的痴迷，就是因为这种方法可以使自己即便游戏水平欠佳，也能成为所向披靡的勇士。但绝大多数游戏的设定都是初期阶段的敌人只有少量的经验值，因此此类玩家往往要花费超出正常游戏3到4倍的时间去升级，虽然后面很风光，可是游戏的过程会变得枯燥无比。

容易养成这种习惯的玩家基本上都是对自己的技术水平不自信，又不想多花时间去练习，于是选择了多花时间练级的方式来弥补自己的技术缺陷。可这样的做法导致的后果就是你将越来越依赖较高的级别，而不会花心思去研究战斗的技巧，并使你的水平停滞在初级的阶段，如果以后遇到不能升级而只能靠技巧通关的动作游戏，恐怕就只能求助于金手指了。

处方

按照正常的进程来完成游戏并不是一件难于登天的事，绝大多数游戏的设定都不是必须要高级别才能够通关，级别只是其中的一个条件，如果没有了技术含量，那么战斗也将变得毫无乐趣可言。您可以试着将练级的时间慢慢缩短，或者没有必要非要练得极高才罢手，这样循序渐进，挖掘一下以弱胜强的成就感，说不定很快您就会喜欢上那种刺激的挑战，而游戏本身也会因此而更加有趣。

容易引发病症的游戏：大部分战略角色扮演类游戏、《恶魔城》系列。

治愈指数：

分类病症诊断

体育类游戏引发病症

体育类游戏往往球类游戏是不可动摇的主流，这类游戏一般是由球迷支撑，受众群体固定。这些游戏往往具有需要时间短、娱乐性高、对抗性强等特点，因此是三五好友碰头时PK的最佳选择。后来WE等体育类游戏还加入了经营类要素，可玩的要素更加丰富，也就更加可以谋杀球迷们的时间了。而创造球会系列更是以翔实的数据完善的球员培养系统而受到足球迷的喜欢，因此而发病也是情理之中。

要警惕游戏：WE、NBA、创造球会

足球综合症

游戏中毒解密档案07

症状

因足球而产生了很多狂热的球迷，亦因足球产生了无数的纠纷，就算是游戏世界中也不能幸免。

病症成因



很多人因足球痴迷而发狂，既而产生了很多足球偏执症。比如无无就对球衣号码有着绝顶的偏执。玩创造球会时对号码有极其执拗的追求。凡14号必留给克鲁伊夫、亨利，10号只给马拉多纳、鲁伊科斯塔、中村俊辅和松井大辅四人，20号必留给雷科巴……其他球员则给几十的大号，造成经常是一群背着80多、90多号的球员在场上征战。

除去这些毛病之外，足球游戏也确实从一定意义上促进了足球这项运动的普及。比如有很多从前不看球的人就因为实况这个游戏而开始对足球运动感兴趣，比如一些某项能力比较高的球员，或是自己常用的球队里一些比较突出的尖子球员，他就会感兴趣，从而去专门观看足球比赛以考察该球员的实际表现。当然既然是游戏，里面就必然会有能力的设定，从而就会引发一些争论。比如某人的带球能力是不是太高了？中国队的能力是不是太低了？凡此事例，不一而足，也因为游戏，足球迷们也多了很多闲暇时的谈资。到底是足球影响了游戏，还是游戏影响了足球？

处方

此类病症一般比较难以根治，因为男人从骨子里一般就很难拒绝足球这个对抗性非常强的运动。解铃还需系铃人，但要想消除足球运动的影响，这可能吗？所以说这个病基本上就是完全无法根治的，而且世界上这么多球迷，估计谁也不会认为自己对足球的狂热有什么过错。因此说这个病症既是完全无法治疗的，又是没有什么害处的。当然，是指这些球迷远离球赛的时候。

容易引发病症的游戏：WE系列、创造球会系列。

治愈指数：



分类病症诊断

非典型性游戏综合症

随着游戏的不断发展进化，新的类型新作品层出不穷。与此同时人类的社会生活与10年前相比也发生了很大的变化，因此很多新类型中毒症的出现也是情理之中的。此类病症一般多属于心魔，无法归类，且患者对于其依赖性非常大，在信仰空置的时代很容易就成为患者的精神支柱，从而难以治疗。因其危害极大，特开此特别病房给予专门分析研究。

道具收集症　游戏中毒解密档案08

症状

对道具收集有着非常执著的癖好，特别是通过打倒敌人后掉落的道具，必定要收集齐备。

病症成因



造成这种病例的主因绝对是游戏开发人员的特殊设定。在某一些游戏中，主角所使用的道具不是随便能拿到的，而是必须通过打倒敌人才会出现，并且越珍贵的道具，其出现率也非常低，有时候为了得到一样珍贵的道具你可能要反复打一个敌人到近百遍！这样的过程固然是枯燥的，可一旦拿到了自己梦寐以求的珍贵道具，那种成就感也是其他无法比拟的。于是一次次沉醉于这种成功的喜悦当中的玩家就会患上道具疯狂收集的病症。

一旦有了这种癖好后，玩家往往会将自己的游戏目标升华为“完美”。这样一来费时费力，而且每逢一款游戏都要反复杀敌来测试有没有道具掉落，一旦发现可以获取道具，说不定就会信息若狂，马上由正常通关变为原地杀敌。此类患者绝对是重度玩家中的重度玩家，他对一款游戏的细节必然要挖掘殆尽才肯善罢甘休。

处方

这种毛病不是什么坏事，但千万不要入迷得过火，随便什么游戏都想要从敌人身上获取道具。好游戏值得你去拼命研究，而对于一般游戏，您就放它一马吧。或者时常换换游戏类型，玩玩赛车、格斗什么的，别把自己整天埋在道具的海洋里。

容易引发病症的游戏：《恶魔城》系列、“传说”系列。

治愈指数：

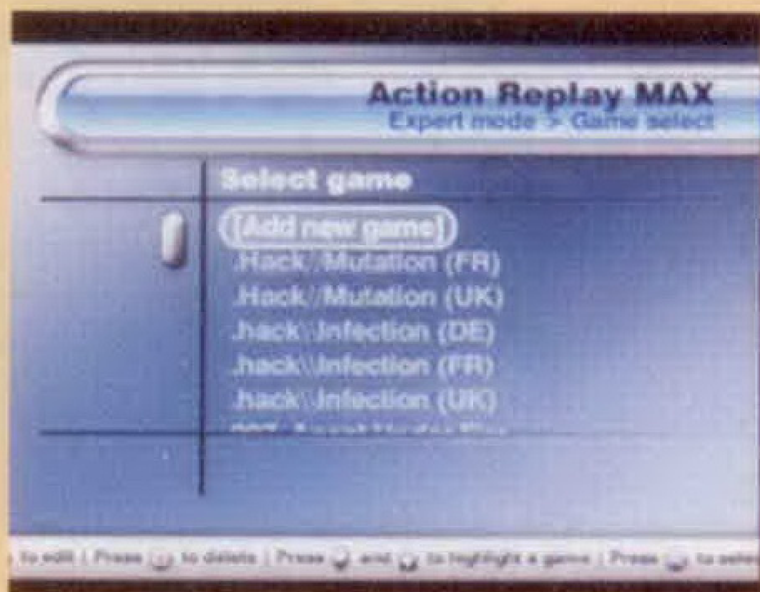
金手指痴迷症　游戏中毒解密档案09

症状

玩一款游戏时要先去找秘技或者是金手指，否则便没有游戏的动力。

病症成因

此类病例通常99%出现于轻度玩家，也就是俗称的LU。究其原因，为什么他们会形成依赖秘技或者是金手指的习惯，其实并不见得是因为水平有限，就算是重度玩家也有时会用到金手指来增加游戏的乐趣，所以我们不能因为别人使用秘技或者是金手指就产生鄙视的态度。下面我就简要分析一下这一症状的三大成因。



首先，好游戏太多，而要想仔细研究每一款游戏需要花费大量的时间，特别是强调练级的游戏，其过程往往较为枯燥，这时候使用金手指无疑是最快时间通关的唯一选择。剧情是全部不落，BOSS绝对秒杀，另外对谁都可以说：“那个游戏我早就通了。”这种快感在很多人尝试了一次之后就欲罢不能，而造成的结果就是过分依赖金手指，就算自己有时间也不愿意自己认真玩了。

第二种情况是属于对挖掘秘技产生癖好的玩家。现在每一款游戏几乎都有秘技，即便是通关后也有一些增加的隐藏要素。挖掘这些东西自然是游戏的一大乐趣，但是目的很重要。如果找秘技为的只是降低游戏难度，则会导致自己游戏水平下降。如果是为了完全了解游戏的全部内涵，那么这将预示着你正朝着重度玩家的方向发展。最后一种的成因很干脆，就是自己喜欢的都是类似《洛克人X》一类的高手向游戏，而自己的水平又不够，所以只要求助于金手指。这类玩家往往会有一定自卑感，因为很多人都不愿意跟你讨论游戏的攻略技巧，但这类人喜欢游戏的程度并不比别人差，所欠缺的就是自信，并且因为长期依赖金手指而导致游戏水平很难提高。

处方

金手指和秘技用久了也会有“上瘾”症状，我们建议用“循序渐进法”来治疗。首先是减少金手指的使用量，例如一开始每次最多修改一条，然后增强自己的信心，逐渐养成独立完成游戏的习惯。你要相信游戏是用来娱乐的，根本没必要“怕他”。而如果您是个高手纯粹为了节省时间，那么建议您减少游戏的数量，把目标锁定为少数精品，这样你就有足够的时间来好好品味游戏了。

容易引发病症的游戏：《最终幻想》系列、《洛克人》系列、《超级机器人大战》系列。

治愈指数：





音乐搜刮症　游戏中毒解密档案10

症状

熟悉每一款大作的音乐，每玩一款游戏必搜集该作的OST作为收藏，并且时时拿出来欣赏。

病症成因

要说“都是游戏惹的祸”，那绝对是对游戏本身太不公了。一款好游戏如果没有好的音乐当然不能称其为完美，优美贴切的音乐能够让游戏留给人的印象更加深刻。一般的玩家在听到熟悉的游戏音乐时都会有种莫名的激动，例如现在20多岁的玩家，如果听到《超级马里奥》或者《魂斗罗》的音乐肯定会回想起当初红白机上的游戏经历。而FF的粉丝一旦听到系列的主题曲，也一定会立刻置身于





《最终幻想》的奇幻世界当中。可以说喜欢游戏音乐是每一个忠实玩家的共性，只要不过分，都不算是病症。

物极必反的道理相信大家都知道，现在网络的普及使得类似音乐的资源下载变得非常简单，于是就满足了很多人的收集欲望。逢游戏OST就必定收藏的人确实不少，这种行为已经可以算是一种癖好了。上面说过，收集自己喜欢的没有任何问题，可什么都来者不拒那就是病症，您有极度的游戏音乐痴迷症！

处方

得了这种病其实不用担心，你尽可以继续你的收集过程。不过现在的游戏那么多，建议你最好换一块大一点的硬盘，否则您还没病，您的硬盘就要爆了。

容易引发病症的游戏：《最终幻想》系列、《月下夜想曲》、《超级机器人大战》系列。

治愈指数：

网游迷恋症

游戏中毒解密档案11

症状

虚荣，只这一点就够了。人都有虚荣心，求炫求强是每个人都有的本性，但成熟的人，一定知道如何收敛本性，更知道原始。

病症成因

架空世界的建立，通常是出现在网络游戏中的。可以说，优秀的网络游戏可以让朋友同在虚拟世界观下征战厮杀，互相帮助，起到更好的交流效果。适度的投入，是能起到很好的娱乐休闲效果的。然而现在投入到网络游戏中难以自拔的玩家，通常都是犯了和完美收集控同样的错误，就是什么都要做的最好，什么都要最好的，要在万人之前闪光，要够炫耀。这，其实是对整个优秀游戏的歪曲，一款类似FF11的优秀网络游戏，游戏本身庞大的世界观与优秀的美术表现之外最注重的当是团队的配合，玩家之间真情的流露，互相帮助之后的感动。如果真的剥离了这些，空有一身无敌的装备又能如何……这个沉迷症状对人本身的健康与生活危害可以说是最大，为了虚拟游戏中的某些物品，甚至可以放弃正常生活中的工作与学习，完全沉浸其中。在进行每一款游戏中，请回味游戏给了我们什么，我们是不是曲解了游戏本身的价值，而在自己虚荣心的趋势下，划落到了游戏堕落的边缘。



游戏健康自测小贴士

如前所说，这里给大家提供25道题，大家不妨参考这些题目对自己的游戏健康进行一个自测，看看您属于那类游戏症候群。具体的评分标准在下页，题目全都做完了才可以看哟！

1. 生活中不锻炼身体却在游戏里疯狂练级 □
2. 收集宝物成癖，气人的是收集了也不用 □
3. 不仅在游戏中，生活里到了一个新地方也喜欢到处 □
4. 大街上看见打架或看武打片时会想象挨打的人头上出现伤害值 □
5. 梦中会出现各种游戏中的情景 □
6. 生活中也喜欢用量化数值来分析事物 □
7. 喜欢把君主的名字编成自己，让自己的朋友做手下 □
8. 培养角色级别成癖好，必须练到等级或能力的极限 □
9. 因为玩三国、高达等游戏入迷从而去研读原作 □
10. 模仿格斗游戏中自己喜欢的台词和POSE □
11. 无限连COIN直至激起民愤 □
12. 因喜欢游戏中的某个必杀技而去专门考证该武术流派 □
13. 疯狂喜欢用守门员参与进攻 □
14. 看足球比赛时手会不由自主地动 □
15. 因足球游戏里的能力设定而对某球员感兴趣，专门跟踪看他的比赛 □
16. 动作游戏里宁愿因宝物而死也要拿宝物 □
17. 游戏开始必选择最高难度进行游戏，多周目之后必会挑战最高级难度 □
18. 杀敌人上瘾或逃跑上瘾，追求杀光敌人或追求绝对不出手攻击进行游戏 □
19. 开车时也认为这是游戏，总想着漂移甩尾 □
20. 玩完恐怖游戏后总觉得家里的柜子里或厕所里会跑出些什么东西来 □
21. 生活压力大时必玩三国无双，把里面的敌人想象成仇人 □
22. 凡是自己喜欢的游戏就一定要买正版 □
23. 自己喜欢的动漫作品，无论游戏多烂都一定要玩 □
24. 不用金手指就无法进行游戏 □
25. 疯狂地喜欢收集游戏主机及软件 □







处方

重新回到单机游戏的怀抱中，哪怕是一段时间，或者在其他如同电影与篮球等爱好中释放自己。要知道，如果继续沉迷下去，很有可能毁掉自己地前途，清醒的考虑这样做是否值得吧。

容易引发病症的游戏：全部网络游戏。

治愈指数：

掌机失眠症

游戏中毒解密档案12

症状

睡觉前必须玩一会儿掌机，否则将会失眠。

病症成因

失眠是一件非常头痛的事，很多人都会在睡前看书来加快自己的疲倦，从而起到快速入睡的作用。同理，把书换成掌机也是一样。不过游戏和书本还是有些许不同的，人在看书时是在被动地接受信息，而在玩游戏时你要调动主观参与到游戏当中，所以很容易刺激大脑神经产生兴奋感，于是导致更加难以入睡。这种病症的罪魁祸首其实是由屏幕可以发光的现代掌机引起的。从GBA SP开始，主流掌机真正可以晚上在被窝里玩了。尤其是一些需要花时间收集的游戏往往会从睡前开始占据机主们本来就不充裕的睡眠时间。现在据说又流行被窝一族在被窝里拿根笔玩NDS，而且有些大学宿舍里熄灯后大家就在被窝里无线联机……这样一来，玩家们在夜间也有了事情可做，于是渐渐开始养成习惯，一旦不玩则好像心里不踏实，总觉得有什么事没有做，久而久之习惯成为了一种病态，就算以前不失眠的人也有可能因此而患上失眠的毛病。

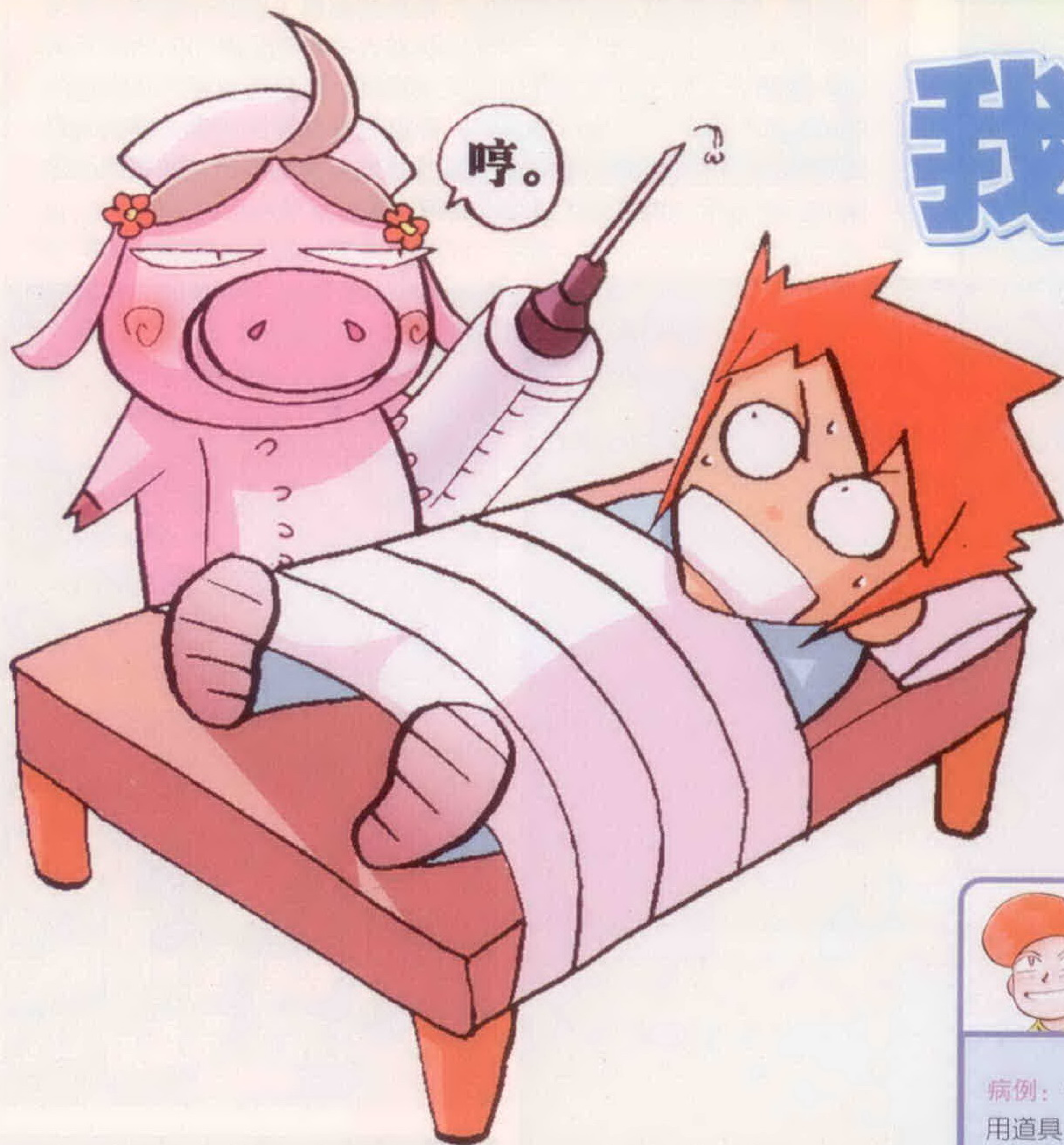
处方

掌机因为有着非常强的便携性，再加上屏幕变亮，更适合随时随地游戏。但睡前尽量不要玩，如果想要戒除这种上瘾症状，可以先试着玩一些不太刺激的游戏，例如益智类轻松的游戏，然后再慢慢试着把游戏时间尽量提前到睡前。切记游戏只是娱乐的手段，千万不要把它变成健康的负担。

容易引发病症的游戏：《任天狗》、《恶魔城》系列、《超级机器人大战》系列。

治愈指数：

我上手术台



特别推荐

作为整天接触游戏的小编众,其实是最容易患上游戏综合症的，稍微一不注意就要因工殉职了。而因为各人的差异，病状的具体表现也不相同，那下面就根据每个编辑的性格及对游戏的偏好来分析分析我们这些病症高发群体都有什么毛病吧，您也要小心哟，说不定和您性格相近的编辑身上的毛病您也可能有哦！



PERFECT

人如其名,凡事追求完美，对游戏也是一样的要求,近2年一直沉迷于网络游戏FF11中而不能自拔。

病例：1.当年玩“月下”，不用金手指，反复打怪物掉的宝物，持续2周，每天回家必打月下找宝。一闭眼就感觉仿佛看到有装备掉下来的画面！绝对真实！！最后只有一个道具没能收集到,还是因为软件的版本问题；2.有一次玩FF11的，晚上12点下夜班,1点到家开始组PARTY进行队战，一直PT到第2天下午2点！因为只要有人退出或是掉线整个队伍就会退出任务！因此其间重组了多次队伍，再加上集合时间等耗时非常惊人，有的队员因此坚持不了就被迫中途退出了……惊人的一战。

分析：看来真是性格对人的影响很大,连游戏方面的影响都一样……既然属于偏执狂一类，基本无法根治。



荇菜

对诗经和动作游戏极为执着，尤其是对待动作游戏有着超人的固执，魔兽世界进行中。

病例：1.不可形容的病症，以动作达人自居，经常挑战“不升级人物、不使用道具、初始能力通关”之类的目标，一旦达成就沾沾自喜。某些游戏实在无法使用初始能力通关，就斥之为“垃圾”。而且以删除进度为乐事，经常把自己费劲千辛万苦的进度删掉，然后重新开始。经常对一些旁人都不是很注意的地方极为较劲，看的旁观人群咬牙切齿、擂胸挠墙仍不为所动，死掉后宁可重新开始也不读记录；

2.WOW综合症，作为在国服开始前就在美服游戏的老玩家，业余时间基本都扔在里面了。连约会都要定在礼拜2，因为周二WOW服务器维修……长时间作战经常导致鼻血狂喷不止，但轻伤不下火线，堵上鼻子接着来。

分析：对此类无语的人就大可以躲远点，少看他玩游戏免得跟他一起着急上火较劲，那没准就真得上医院了。如果想根治此类毛病，其工程之浩大恐怕不亚于拿牛车拉神六上天。



唯夜

对事有超强的耐心，做事节奏慢但考虑周全。无论什么游戏基本有时间都会通吃。

病例：1.超级耐心症，无论是节奏慢的游戏，还是读盘超级烂的主机，在他这里都不是问题，时间可以磨平一切，让人抓狂的耐心亦可磨平光头；2.游戏数字中毒，对游戏中的数字追求偏执。只要有数值的游戏一定要磨到能力最大，像火炎纹章这样升级随机长点的游戏则要反复LOAD，直到升级数字达到自己满意的范围为止……

分析：有耐心当然是好事，不过超级的耐心有时对他人对机器都是种折磨。



菁子

编辑中的学院派人物，平时谨小慎微，凡事不求最好但求最稳。喜欢传统的日本式游戏。

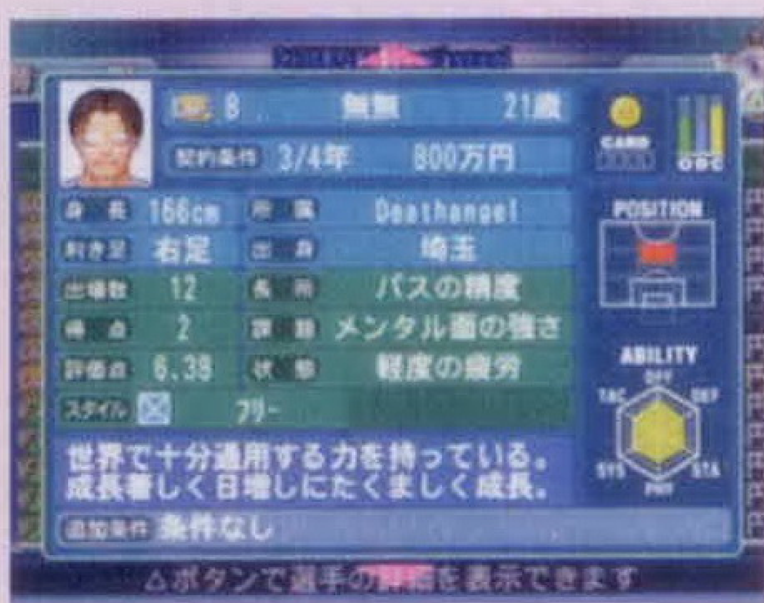
病例：1.考据狂。撞见自己感兴趣的名词，非要找个出典不可。常常撂下手柄去翻书，即使是玩动作游戏时；2.练级癖，常常比别人多花许多时间在练级上，不达到“用普通攻击也能轻松取胜”的地步不去打BOSS；3.生活中嘴里时常蹦出喜欢的游戏台词，也因此得福，日语水平磨练到了编辑部最高级。

分析：这些病例都是比较普通的，似乎菁子是编辑部里最正常的人？



无无

表面看起来对很多事都无所谓，因此其病症发作几乎毫无预兆，往往是随性而发，更因心情而定，具有极强的不可预见性。



病例：1.足球偏执症，玩创造球会时对号码有极其执拗的追求。凡14号必留给克鲁伊夫、亨利，10号只给马拉多纳、鲁伊科斯塔、中村俊辅和松井大辅四人，20号必留给雷科巴……如果这些球星还没有转世宁可空着号码等待也不给队里现有的队员，造成经常是一群背着80多、90多号的球员在场上征战；2.突发性耍帅症，玩架子鼓的时候必转鼓锤，玩吉他的时候一曲弹毕往往有模仿国外乐队砸琴的冲动，即使在街机厅里此毛病也无法克服，常惊出老板一身冷汗……3.没出息症，就算是大白天叫来一大票兄弟开了灯玩零红蝶等恐怖游戏依然吓得抽筋，此类游戏普遍持续不了一个小时以上。

分析：说偏执是好听的，其实就是欠揍。建议用休克疗法：取一木棒上嵌铁钉少许，持之猛击患者后脑至其喷血倒地方见效果。或者让花花护士扎几针亦可见效。



龙马

编辑部中年龄属于老龄一族，却“为老不尊”，善于和年轻人打成一片，基本保持老愤青的状态。涉猎游戏多为rpg等文字类。

病例：1、报复发泄症，跟女朋友打架之后，玩三国无双之类游戏殴打女性……貌似不是很厚道；2、玩三国类策略游戏时，节约到了极点，征兵买粮是能不花钱就不花钱，所有物资都堆着，成堆的大米宁可等着长虫也绝对不用。人家还有原则：现实生活中可以花钱，游戏中必须节省！

分析：属于比较欠揍+舍不得花钱类型，需用强制治疗法，勒令其请全体编辑午饭一个月，其怪自败。



飞月

作为编辑部里少数的女性，性格方面我就不好多说什么了，免得挨打……女孩子嘛，应该喜欢些轻松的游戏，或许吧……

病例：1.狂想症，大富翁玩多了看见路上的砖格就很想掏出个色子来决定行走的步数；2.草木皆兵，玩了零等恐怖游戏后就常感心神不宁，办公室衣柜和家里的抽屉一定要关严，生怕里面会突然出来一只手……

分析：还算比较正常的反应，这些毛病有时反而能给生活增加些乐趣，看来女孩子天生对游戏中毒症有很高的免疫力？



北斗

低调热血汉，在编辑部里属于“暗香”一类的，行事低调胸怀大志。喜欢一切热血机器人游戏。



病例：1、狂想症，街霸玩多了看人就使升龙拳、波动拳，幻侠乔伊玩多了在马路上遇见红灯就想开slow骑车冲过去，三国无双玩多了就想冲到交通拥堵的地方去放无双……2、DQ玩多了进别人家里看见坛坛罐罐、柜子澡盆什么的就想翻开来搜刮，当然如果能搜出一毛钱就最好了。

分析：基本属于无伤大雅，虽然热血，但看来还是对自己有非常强的控制能力。



风林

编辑部比较狂野的人，几乎可以归类为恐怖分子一类的人物，经常有其预定的神秘包裹寄过来。



病例：1.服装COS症，玩游戏的时候一定要穿上相应游戏中人物的服装才能进入状态；

2.DDR舞步模仿，DDR玩多了，经常在走路或站立的时候下意识的做出熟悉的舞步动作；

3.主机备份症，每台主机购买三台，一台标准版用来玩，一台标准版用来作为后备补充，一台限定版作为收藏；

4.硬件倒置症，在PS时代养成的“认为主机倒着放会更方便读碟”习惯；

5.游戏洁癖症，每天要把自己的游戏机仔细擦拭一遍，别人使用过自己的手柄后要认真地擦干净，不然就不舒服，玩游戏之前要把手反复地清洗，一尘不染地开始进入游戏世界；

6.搁置欣赏症，买了游戏机不用来玩游戏，将主机作为模型摆设起来做欣赏用，从中得到很大的乐趣和满足感；

7.BUG追求症，了解一款游戏为了从中挑出BUG。

分析：我说他是最狂野的人没说错吧……中毒的症状是所有编辑里最多的……而且毛病都属于比较恶劣的。尤其是其对收集主机的痴迷，经常会有一些快递公司的兄弟像特务接头一样出现，交接完一些装有古旧主机的包裹后消失……弄得大家都以为自己是在间谍片的片场里工作。如果说编辑部里谁的毛病最没辙的话，恐怕木头兄是当之无愧的第一……

OK，下面就是自测的答案了，现在该您上手术台了。

OK，答案揭晓，25道题一共有多少道符合您的情况呢？来看看您的游戏健康状况吧！

符合题目数	诊断	情况	处方
25	无药可救	无药可救	无药可救
20-24	重度昏迷	游戏基本占据了您的全部业余时间，您已是重度中毒	认识到问题的严重性，丰富自己的生活
13-19	住院观察	您已经是个比较标准的发烧家了，不过中毒还不深	状态还好，继续保持，注意不要太沉迷就好
8-12	药房取药	属于比较一般的玩家，接触的游戏应该还不是很多	没关系，这个状态反而需要您多玩一些游戏
1-7	强化学习	看来您似乎对游戏没什么兴趣，应该多培养兴趣	多玩一些经典作品，尽量培养自己对游戏的兴趣
0	天外来客	您真的玩过游戏吗？	地球还是挺危险的，您要注意安全！

格斗天书

蚂蚁，活跃于京津地区的铁人，对待TEKKEN系列的狂热追求让其对于系统和对战理念方面有着过人的认识。希望大家从他的文章中，找到真正合理进行TEKKEN的晋级之路。

□文/蚂蚁 责编/龙马



铁拳5深度研究

——操作篇

格斗游戏是一种非常以人为本的游戏，角色的风格因人而异，单独人物的攻略只能让初心者了解到如何有效的使用一个人物，而这里要教给大家的是如何玩这个游戏而制胜的关键按重要度可以排列为[基本操作][不利状态对策][有利状态对策][角色对策]（标示说明：方向以小键盘5为中心呈现8方向。例如前就为6。）我们先从操作开始说起。（注：方向在小键盘数字表示）。



这里要讲的并不是简单的前前后后左拳左脚，想必这些浅显的东西，大家也已经熟知了。

现在要讲的是一些尚未为大众了解掌握的一些输入技巧，也许会对一些同好们在对战中有一些帮助。

1 最速跑动状态

铁拳中有一部分技是必须要在跑动状态才能发动，而用普通的远距离时的6,6持续输入来进入跑动状态消耗的时间又太过漫长，容易被对手看出意图给自己带来危险。这时就要用到“最速跑动状态” 使得一部分优极大的跑动技如同普通技一样迅速发动。

具体指令是，在己方的上一次动作的硬直结束前1帧的时候之后迅速输入 方向 666+特定指令键，这种输入方法的特点是，只需要两人之间只需要有走动一步的距离便可发动跑动状态。

铁拳中有跑动飞踢的角色也可以运用这种操作方式实现飞踢，飞踢的指令为跑动中LK。但是STEVE比较特殊，是跑动中RP。因为飞踢具有很强的打横移判定且击中对手是打倒状态，打倒之后如果对手不受身，便可追打，受身便进入起身2择。

其中追打倒地的对手时，也存在多择的情况。（追打2择在今后的[有利状态对策]会详细解释）

即使对手防住跑动攻击，对方也会进入一大段的可防硬直，己方也是掌握的绝对的主动权。

铁拳5中有跑动飞踢的角色有，Baek/Devil jin/Ganryu/Wang/Bruce/Kuma Law/Hwoarang/Raven/Lei/Steve/Kazuya/Heihachi/Jin/Bryan

一部分女性角色也有跑动飞踢技，但判定过弱，而且无论是否打到对手，技结束后都进入倒地状态，极容易进入被动局面，不推荐使用。另一跑动技为KING的投技“闪耀魔术师”（跑动中RP+RK）技的特点是发动迅速，吸力强劲，且拆解指令的接受时间宽度比普通投技短2F，就使得这个投技更容易得手。

有的玩家也许不清楚到底如何才能算是达到了“最速跑动状态”，LAW便有个测试“最速跑动状态”是否过关的连续技能，指令为66+LK+RK > 最速跑动飞踢。如果可以成功接出这个连技，证明你已经掌握了一个进攻中的利器，如不能成功还要多加练习。

2 复合输入(BUTTON BUFFER)

这种输入方式并不是某种复杂的操作，而是一种简化的输入方式：

铁拳的系统是默认按住一键或两键之后，再按另一键或是方向指令+另一键便可发出2键齐按的某一技，例如PAUL，输入3+LP 即中段的左勾拳（3与LP同按住），然后在硬直结束后输入RP，便可以形成3+LP+RP的指令技。哪位玩家如果觉得某些技的输入键过多，不能一次的准确输入的话，就可以尝试这种输入方法来提高成功率。

3 特殊移动/步伐(DASH/STEP)

TK5内全员通用的快速后退的指令为 44～1～44～1.....要比单纯的44,44,44快上一倍多，因为44之后用1抵消了44的硬直普通的44是有一





段无防的状态，而用1来抵消之后，便成了安全的快速后退技；当己方不利，或是局面模糊把握不大的时候，可以拉开一段距离调整一下。

特殊步伐为一个或少数几个人物可用的特殊指令形成的移动技能。有的具有压迫形成2择的效果，有的择是追求更快速度的移动：

◆风神步（CROUCH DASH CANCEL）：

有效使用人物为 Kazuya/Heihachi/Jin/Devil Jin。单发风神步的指令为 6～2～3，如果在6～2～3之后输入6，便成为由6～6形成的前冲状态，在6～2～3之后特定时间内输入4则成为下蹲后的起身状态。可用风神步中的下段与前冲状态的突进中段以及起身状态的中段技形成有效的2择，而且风神步可以连续输入，指令为6～2～3，6～2～3……可在己方有利时的中距离来突进压迫对手。

◆连续蛇步（SNAKE STEP）：

有效使用人物为 Wang/Raven/Paul/Bryan 单发指令为2～3～6，作用效果和风神步相同，不同的是单发步伐之后需要用向上方的横移动来取消硬直衔接步伐，指令是 2～3～6～8，2～3～6～8……可使用蛇步的人物，通常在单发蛇步内都拥有强力的中段技，但连续蛇步的前进距离较短，适合在近身而且有优势的时候使用步伐来让对手2择，例如2～3～6之后不做动作，而用8来取消动作，迅速出下段技或是投技。

◆快速后退步伐（HIGH BACK DASH）：

LEI独有步伐因为LEI本身的抗压迫能力不是很强，就需要快速的后撤步伐在劣势时来拉开距离LEI的特殊后撤步伐分为2种，一种是用普通后撤来取消背身构形成快速后退。指令为 4+LK+RK～4，4+LK+RK～4...快速的循环输入，优点是后撤幅度大，即使对手用远距离技追击也没有破绽。另外一种是用横移来取消背构的带有横移判定的后撤步伐指令是：1P位置时 4+LK+RK，8，4+LK+RK，8....循环输入，2P位置时将步伐中的8换成2来衔接步伐，这种后撤步伐的虽然后撤的幅度不大，但较容易让追击的对手打空，便可以抓对手的破绽还击。

4 提前/分段输入（DASH BUFFER）

这里要讲到的提前输入并不是如同VF系列一样在前一次动作硬直结束前来输入下一次指令的输入方法。这里指的是分段输入复杂的方向指令，来提高需要复杂方向指令输入技的发动速度和成功率。例：JULIA的指令投 狂斧（MA）具体指令为 2 1 4 6+RP。

一些玩家平常自己练习时也许感觉这类输入方法的指令投发动很简单，但铁拳在实战的时候，中上级者必定是高速的在场中移动，使用投技的时机几乎就是在一瞬间帖近的状态下，等己方反应过来到输入完全部指令，对手就算没主动出招也早已和你拉开了距离。

为了提高这种情况下复杂方向输入的指令投的成功率，便产生了提前/分段输入方法。输入方法为两人接触前输入前段指令，接触时再输入指令投的最后一段指令或是最后两段指令，比如上面说到的JULIA的指令投，两人接触前输入“前段”2 1 4 的方向指令达到投技范围时迅速输入“后段” 4～6+RP 便可以形成如同普通投样发动速度的指令投，两段指令间的间隔时间大约为3～4秒，其间角色可以自由移动调整距离，使用具有分段输入的指令投的角色时，也可以在对局内常规移动中频繁输入“前段指令”当有使用机会时迅速输入后段指令，便可以自如地发动指令投技。

可使用提前/分段输入指令投的角色有：

JULIA/YOSHIMITSU：前段指令>2 1 4 / 后段指令>4～6+RP

WANG/JACK-5：前段指令>3/后段指令>3+RP+RK

BRYAN：前段指令>2 3 6 / 后段指令>2～3+LP+RP

RAVEN：前段指令>63214 /后段指令> 4～6+LP+RP



5 迅速蹲态取消（CROUCH CANCEL）

这是一种在普通对局中经常被忽视的一种细微操作，铁拳的系统将下蹲状态设定为仅可以发动限定下蹲状态技，VF系列则是可以在下蹲状态直接发动站立状态的大部分技。比如在对局中己方蹲下躲过了对手的小破绽上段技，情况很模糊无法还击时，便可以用迅速蹲态取消的方法来直接进入站立状态，因为对手的一次上段技被己方躲过，大部分情况下对手通常会专心的站立防御对手的起身中段还击，这时便可以发动一些站立状态的强力下段技，让对手一次细微的错误遭到强力的回击，熟悉这种操作方法之后，可以在“蹲态”“站立姿态”中迅速地转换，对于发动各种技的自由度有很大的帮助。

具体指令是在形成下蹲状态



技的硬直结束的前1帧或是躲过对手上段技之后，迅速输入6～6 或是 8 之后便从下蹲状态迅速进入站立状态，这样要比方向键回中等待回到站姿要快的多。

对这种操作不熟悉玩家可以用一套连技来练习，使用角色为Ganryu：指令为3+RP+LK>66>3+LP，RK，LP>RP，LP>LP+RP 如果在近距离时中间的66可改为输入8，因为Ganryu的3+RP+LK在发动之后是下蹲状态，所以就需要迅速蹲态取消。

统一属于3d格斗游戏中重于快速目押及有利把握的游戏。正因为如此，在对局过程中熟练掌握高级操作技巧，在不利时能依靠高级操作解决不利处境，在有利条件下更可以形成更大的胁迫感。这里面比较突出的例子便为三岛家族风神步伐的熟练应用，在有利的情况下，如此具有迷惑性的移动可以在更大程度上让对方难以择断，从而起到突出的破防目的。应当注意的是，铁拳系列一直可以在简单的操作架构中形成简易有效率的进攻与防守套路，但在本作中，操作难度已经叠加在攻防的各个环节中，我们作为tk5的爱好者，是不应当只停留在基础操作的大环境中，这样对我们的技巧与实力提高都没有任何益处，并且很容易出现瓶颈。当我们为了这些高级操作而付出应该付出的汗水时，胜利也在不远端。

编者语：

首先感谢蚂蚁写出如此具专业性的指导性文章，在观看本篇之前，我一直对TK5的操作停留在国民阶段。而在如此高难度，高使用率的操作技巧面前，我也必须要开始修行了。



游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

大墙画廊的投稿邮箱改变地址啦！大家注意，本声明今后将长期刊登在画廊的最下方。原来的电子邮箱由于容量有限，已经无法接纳过多的投稿。新邮箱的容量已经扩充至500M，地址为：daqianghualang@vgame.cn。很好记的，前面就是“大墙画廊”的拼音，后面为本刊官网地址。欢迎大家踊跃投稿。

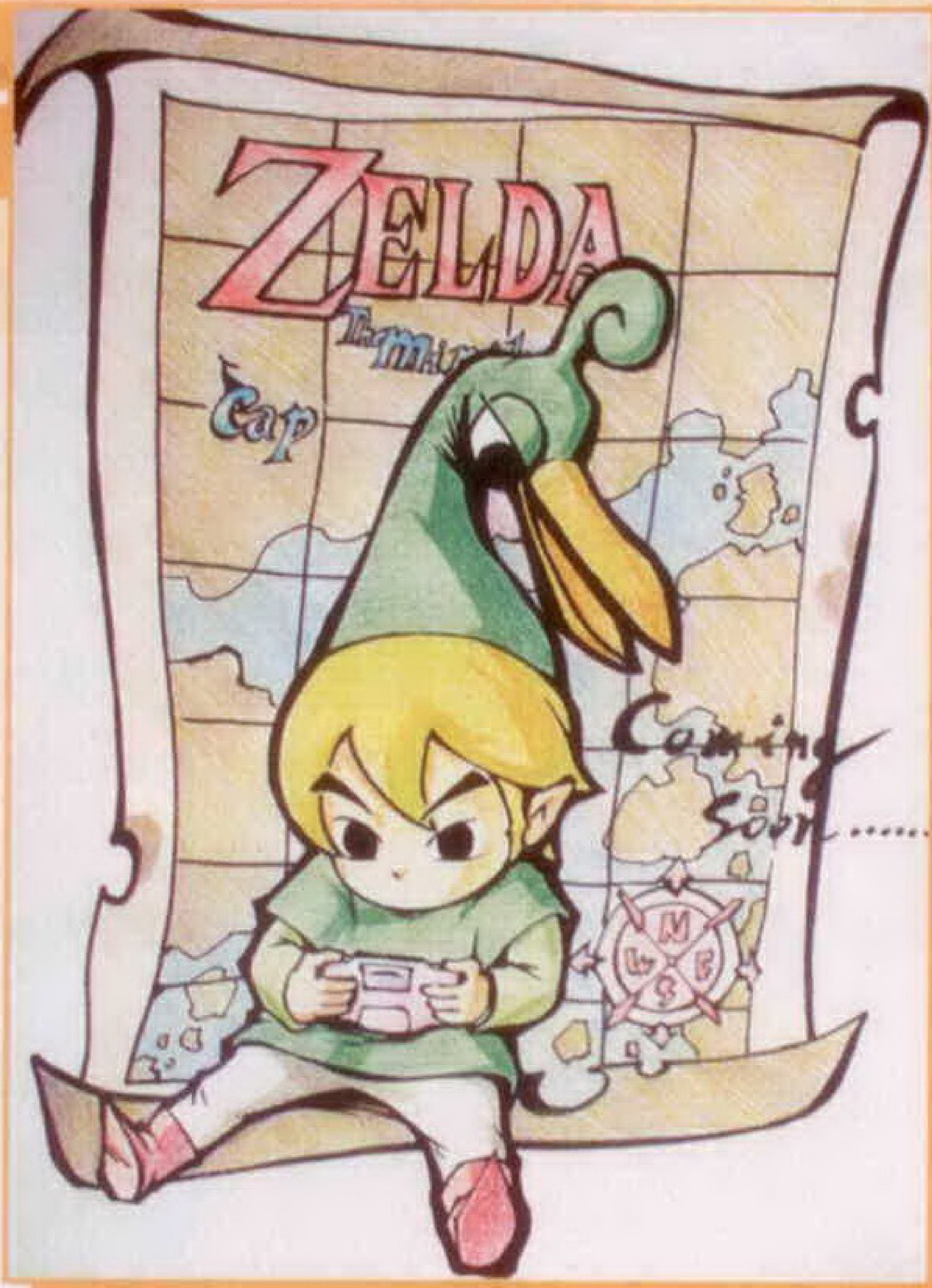
↓恶魔城　浙江　汪泓波

这幅画虽然是临摹，但几乎可以乱真为原作者的手笔！能有如此相像的表现，可见你是领悟了这种画风的精髓！



←林克　福建　林国维

上次由于构图原因，你的画没有刊登，这次还不错，只是拍照的效果不理想。下次扫描吧，别因为其他原因破坏了画的美感。



↓黄金索尼克　北京　付帅

您在包裹上写的名字实在是太潦草了，如果名字有误请电话联系我们更正。你的画很好，线条非常流畅。





↑路易　福建　林国维

记得下次写清地址和邮编。好在你之前有一幅画已经刊登了，否则我还真找不到你的地址。



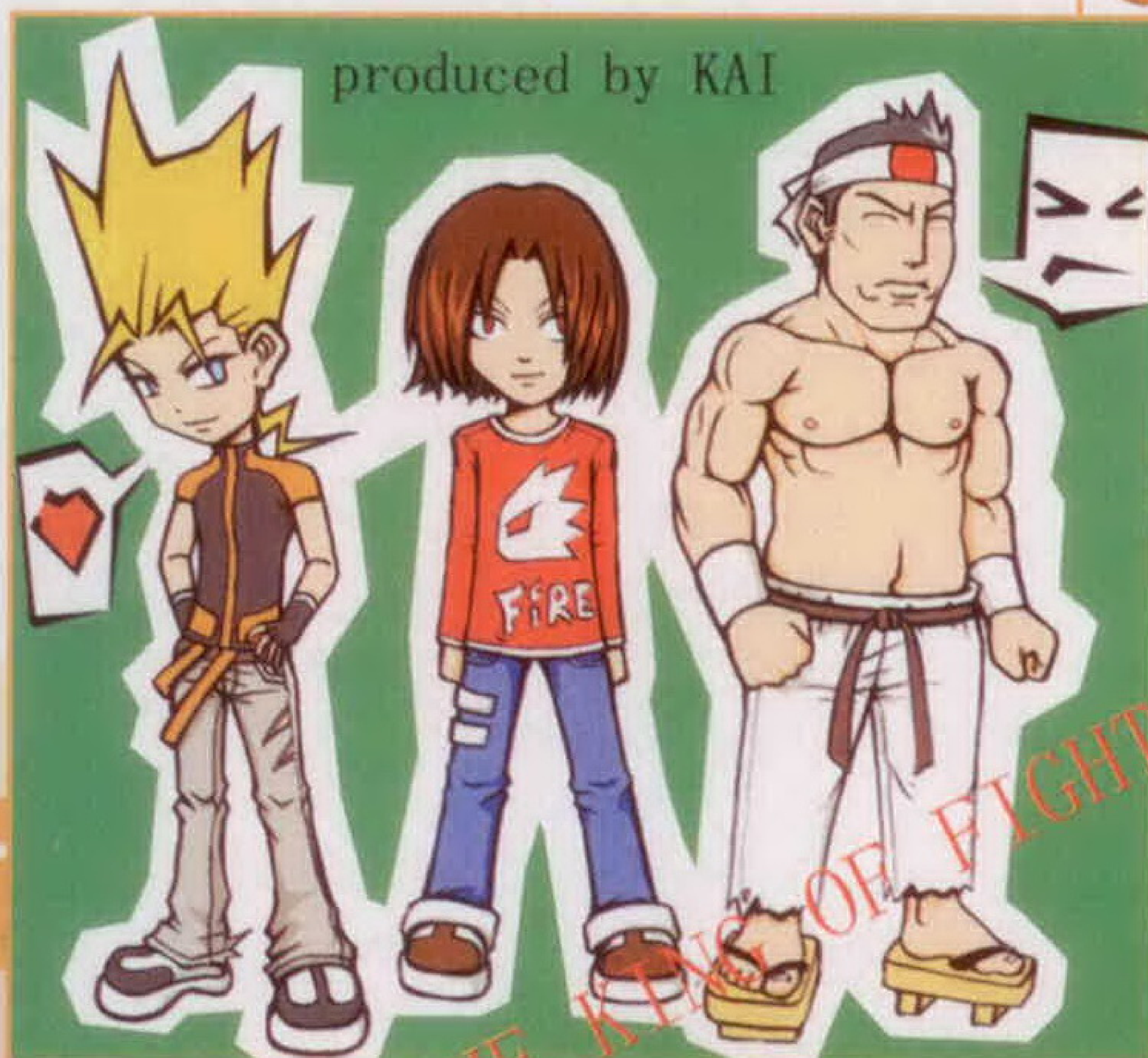
↑成美哪　天津　孙凯

乍一看你的画觉得非常漂亮，但仔细观察发现她的姿势太别扭了，腰的旋转和腿的动作非常有难度，不信大家可以试一下。（笑）



↑星彩　上海　克帝半人马

终于又看到你的作品了，星彩死得好可怜啊！她的靴子呢？那么长也能在战场上跑丢吗？对于人物的刻画似乎性感有余而悲怆不足。



←KOF　广东　洪汶锴

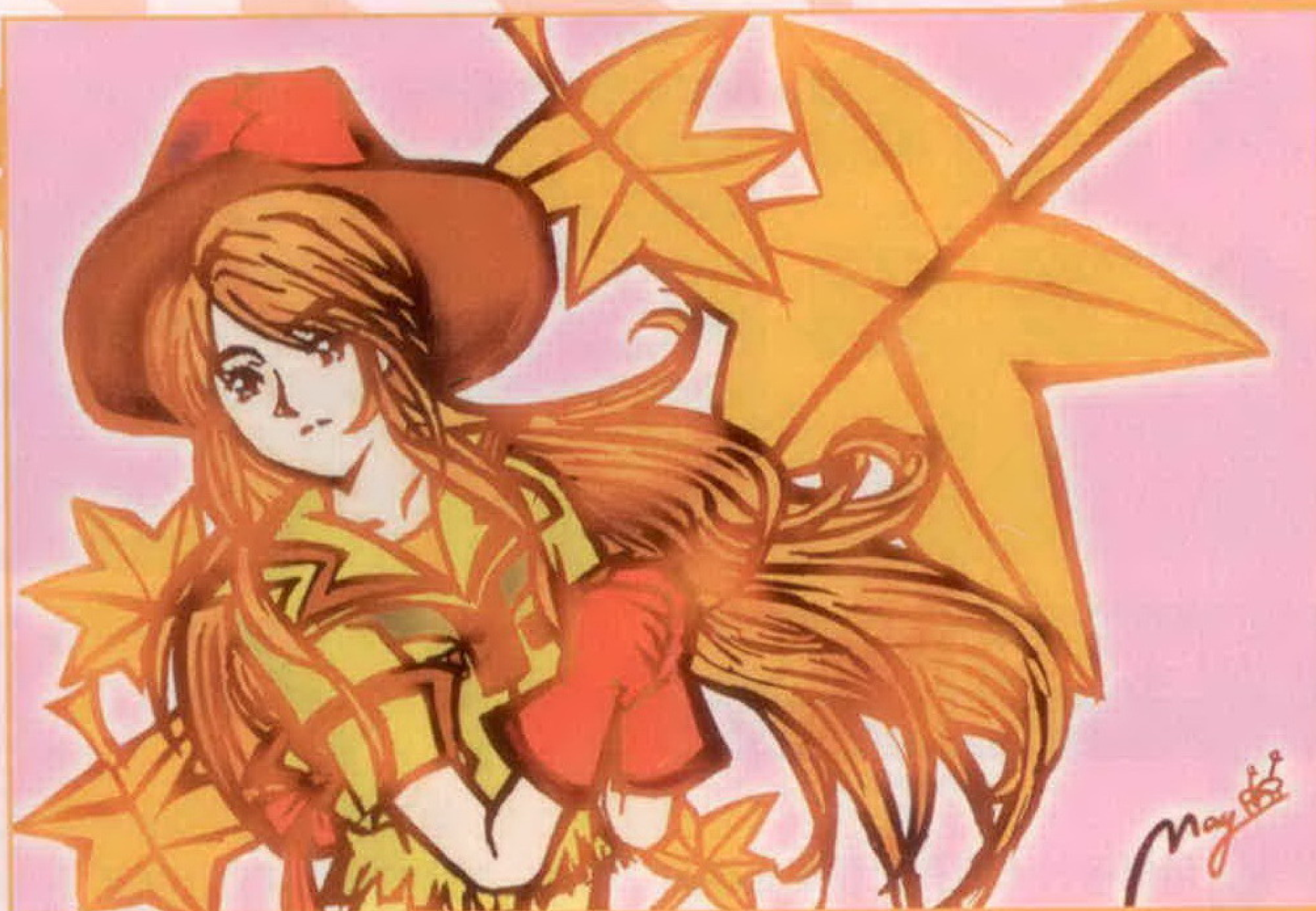
图片上的文字几乎没有起到装饰作用，反而有点画蛇添足。其余就没有什么缺陷了，非要说的话，那就是京的特征没有突出。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

↓战后　北京　卞之琳
战后这个主题很沉重，你的画中最能体现这个主题的就是乌云渐去的天空。其实机器人在画面里反而有点多余，没有什么创伤感。



←落叶，知秋。上海　草田May
你在信中的最后一句话很好，我就把它当作你画稿的名称了。这回你的画风有很大的改变，也能看到有不小的提高。



↓蜘蛛侠　湖北　bloodriver
你的硬派画风很有特点，但浓重的色彩如果掌控不好会有“脏”的感觉，注意一下吧。



↓斯特拉的众神　四川　最后的糖醋排骨男子
为什么你的这幅画这么模糊呢？难道是你刻意用电脑放大了吗？下次记得原画的尺寸要稍微大一点。



↑特工传奇　武汉　俞翔
这个女孩的额头是不是太高了，影响了脸部的美感。其他部分还是非常不错的，身体的线条很柔和，质感表现非常到位。

↓恶魔猎人兄弟　广东　黄韬
你很有想法，虽然看似一幅静态的图片，但看到剑中的但丁不难想象一场恶战即将展开。







↑高达　河北　姚一鸣
终于刊登你的画了，由于前几次没有地址和姓名，小沛忍痛放弃了许多优秀作品，以后千万不要再犯同样的错误啊。

启　事：2005年18期（总165期）《死神骑士》、《骑龙者》、《尤娜》的作者请速与编辑部电话联系，电话：64472729转412，找小沛即可。

□文责/小沛

游戏乐趣 完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



最近怀恋掌机游戏之心大起，如痴如醉地玩起一直未动的《口袋妖怪 绿宝石》，一番囫囵吞枣通了关，刚准备好好练几只喜欢的怪物，却犯了一个从未出现的低级错误——错手把档给删了。由于自己向来以玩游戏小心自居，这次“事故”造成的打击也格外的大。虽然发誓一定要“重新来过”，但临近年末，工作繁忙，究竟有没有办法在新的NDS版《珍珠/钻石》之前打通实在难说。唉……

责/薯子

PS2 怪盗史莱库巴3：盗亦有道

美版 秘技实用度：★★★

关于游戏完成度：

在本游戏中，有很多关卡过关之后都会增加Master Theif Challenge（盗贼大师挑战），一般都是在普通任务的基础上增加了一些限制，例如限定时间、限定损血量等等。你可以在游戏中按Start键进入菜单，选择“Exit to Game Menu”，然后在关卡任务界面中选择“Jobs and Challenges”来进入盗贼大师挑战。只有将全部的普通任务和盗贼大师挑战都完成，才能达成100%的游戏完成度。另外，在第五章获得海岛藏宝图之后，前面四章还会各增加一个盗贼大师挑战，不要漏过了。

隐藏要素：

特别影像“Goodbye My Sweet”上半部分：打过游戏序章后出现。

特别影像“Goodbye My Sweet”下半部分：游戏完成度75%后出现。

特别影像“The Evolution of Sly”（正式版游戏中未被采用的创意）：游戏完成度80%后出现。

音乐影像“Dimirti's Greasy Sweet Remix Music Video”：游戏完成度100%后出现。

驾驶特别的“Toonami”飞机：在驾驶飞机的关卡中，按下Start键暂停游戏，然后输入R1、R1、右、下、下、右，飞机就会改变模样。

GBA 超级机器人大战J

日版 秘技实用度：★★★★

超级机器人大战J部分隐藏人物&机体：

ゲイル&グライムカイザル：

1.第3话用エイジ说得ゲイル。
2.第4话用エイジ说得ゲイル。
3.第4话的对话分支选“赞成”。
4.第10话分支选“アークエンジエル路线”。
5.第14话让エイジ与ゲイル发生战斗。

满足以上条件后，第39话加入。

ジュリア&ブラッディカイザル：

1.第20话用エイジ说得敌军中的？？？
2.第27话时不要击落ジュリア。
3.第35话同样不要击落ジュリア。

满足以上条件后，第39话加入。

バルザック&ソルテッカマン1号机改

1.第44话完成后的分支选“ラダム讨伐路线”。
2.第45话用バルザック击落テッカマンソード

满足以上条件后加入。

ガイ&九十九

1.第20话完成后的分支选“ナデシコ路线”。
2.第44话完成后的分支选“和平路线”。

满足以上条件后加入。

ボン太くん

1.第24话用宗介击落タクマ。
2.第29话用宗介击落ザイード。
3.第30话用宗介击落ガウルン。

满足以上条件后，第34话加入。

テッカマンレイピア

1.第34话用テッカマンブレード击落テッカマンエビル。
2.第36话用テッカマンブレード击落テッカマンアックス。

满足以上条件后，第43话完成后入手。

Xエステバリス

1.第31话完成后的分支选（ナデシコ路线）。第32话完成后入手。

アレンビー&ノーベルガンダム

1.第38话不击落アレンビー。
2.第41话用レイン说得アレンビー后，再将其击落。

满足以上条件后，第41话完成后加入。

レイズナー—MK2/强化型レイズナー

1.第31话完成后的分支选（ナデシコ路线）。
2.第32话开始前出现[レイズナー—MK2/强化型レイズナー]的分支。

IWSPストライカー

1.第10话完成后的分支选（アークエンジエル路线）。
2.第36话完成后的分支选（アークエンジエル路线）。

满足以上条件后，第38话开始前入手。

グレートゼオライマー

大前提：第32话之前除强制出击以外，始终不让ゼオライマー出击。

1.第10话完成后的分支选（ナデシコ路线）。
2.第13话用ゼオライマー击落风のランスター。
3.第20话完成后选(アークエンジエル路线)。
4.第21话用ゼオライマー击落水のガロウインと火のブライスト。
5.第29话用ゼオライマー击落月のローズセラヴィー。
6.第31话完成后的分支选（アークエンジエル路线）。
7.第32话用ゼオライマー击落地のディノデロス、山のバーストン、雷のオムザク。
8.用ゼオライマー击落幽罗帝的グレートゼオライマー。

满足以上条件后，第36话开始前入手。

北京 刘禹

PSP BLEACH 魂之热斗2

日版 秘技实用度：★★★

隐藏角色出现条件：

黑崎一护（斩魄刀）：卡片100枚达成。

四枫院夜一：护廷十三队全部通过，或者暗号全部输入。

松本乱菊：任务8与11通过时积攒40万环以上。

日番谷冬狮郎：任务9与11通过时积攒130万环以上。

阿散井恋次：任务3与29通过时积攒100万环以上。

PS2 捉猴啦3

日版 秘技实用度：★★★

SNAKE的玩偶：

在“メサルギアソリッド”中捉住SNAKE的地方可以得到SNAKE和なつみ的玩偶。

部分密码：

先将游戏打穿一次，之后在标题画面中按住L1+L2+R1+R2并按下START就会出现密码输入画面，之后输入下列密码即可获得相应的效果。

るさるけか：“ガゲルサル”出现（第2关的山中小屋）。

るさぐーぼいさ：“SAL1000”出现（第3关的乐屋里面）。

ふたりめのおとこ：“ヒカルサル”出现（第9关的乐屋里面）。

くろいほうもんしゃ：“？？？”出现（第17关）。

ゆめのきょうえん：“メサルギアソリッド”模式出现。

さばいばる：“サばいばル”模式出现。

ふたりのスネーク：出现影片两部和“电影胶片”。

くらんくしんさく：出现“家庭影院”和“特制影片”。

ぎんがのらいほうしゃ：“ラチェットサル”出现。

ぴぽとろんあげいん：获得29号影片。

PSP 高达策略战

日版 秘技实用度：★★★

隐藏机体出现条件：

ガンタンク：取得B RANK两个以上。

ジム（WD队式样）：取得B RANK三个以上。

陆战型ガンダム：取得B RANK四个以上。

ジムスナイパーII：取得B RANK五个以上，A RANK一个以上。

ザクII S型：取得B RANK两个以上。

グフ：取得B RANK四个以上。

アッガイ：取得B RANK五个以上，A RANK一个以上。

ズゴック：取得B RANK七个以上，A RANK一个以上。



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



风靡全球的最热门游戏，正统系列彻底整合，珍藏资料，人物分析，战场研究，道具收集等值得你保存的无双内容，都在这里，玩家必备收藏。

三国无双典藏真书

■定价：29.80元　11月28日上市



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购



街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL（创刊号）

■超值创刊价：15元　全国热卖中



酷玩意（TOYS）是国内第一本专门介绍游戏动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹，特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS（2）

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购



电玩新势力本年度最大特典，超值五碟套装（2VCD+3CD）永久保存版，附赠132页全彩最终幻想VII珍藏设定资料集。

最终幻想VII终极典藏

■定价：24.8元　上市热卖中



精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。特别企划：王者之路天下无双、金曲MV：最终幻想VII少年归来主题曲、超级机器人大战OG OVA。

电玩新势力（49）

■定价：9.80元　上市热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕和NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元　最后邮购机会

电子游戏软件	
2005年第1～23期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、33期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～44期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～49期	9.80元
口袋迷（2）	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第（1）期（少量）	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL（搜酷）创刊号	15元
动新2004合集（下）	50元
游戏的设计与开发	50/57（精装）元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

2006年杂志超市开张

因为不到**共产主义**，因为不是**慈善团体**

所以只能**各取所需**，**按**钱**分配**。



电子游戏软件

订阅06年（1—24期）VOL.172～195 170元
原价235.2元 节省65.2元

电子天下·掌机迷

订阅06年（1—24期）VOL.47～70 170元
原价235.2元 节省65.2元

电玩新势力

订阅06年（1—12期）VOL.51～62 90元
原价117.6元 节省27.6元

动感新势力

订阅06年（1—12期）VOL.35～46 90元
原价117.6元 节省27.6元

SO COOL（搜酷）

订阅06年（1—12期）NO.3～14 140元
原价180元 节省40元

TOYS（酷玩意）

订阅06年（1—6期）VOL.3～8 50元
原价58.6元 节省8.8元

订阅须知：

1、以上杂志也可以半年订阅，订阅价格减半。如SO COOL全年订阅140元，半年订阅则为70元。
2、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
3、订阅杂志总计达到12期以上者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员。邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物享受9折优惠（特价商品除外）。
4、凡2005年VIP会员续订2006年总计12期以上杂志的读者，将成为次世代联盟的白金会员，邮购次世代动漫周边及出版物可享受88折优惠（特价商品除外）。
5、原2005年VIP会员至2005年12月31日自动失效。
6、2006年VIP会员自2006年1月1日起生效。
7、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。

订阅截止日期：2005年11月30日。

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177 010-64472180

青春踢馆

Young KICKS

写在脚下的历史是青春和潮流走向的坐标

There is the story of the sneakers & cool & youth
You will find the reason of shoes & fashion

Nike Dunk SB 精灵宝钻

NIKE DUNK PRO SB

SHANGHAI II

令人注目的城市限定版本，上海 2 延续着华人地区独有的特色。这回，NIKE 将主意打在美食上，以远近知名的美食"小笼包"展现出无限巧思。整款鞋体不论何处都流露出蒸笼的编织方法以及长年使用磨损的痕迹。鞋标上也改变成华人饮食的必备工具"碗、筷子"，势必要你食指大动！虽然官方给出的零售价还不到 900 元，但由于数量极其稀少，要想买到真品，也是各种手段都要花到 1800 元左右哦。

NIKE 参考价 890 元

Yangkicks

中国顶级 Sneakers 撰稿人玩偶青春的特别专栏。在这里，美文加美图的陶醉欣赏，从超级鞋款写到 街头文化，无论您的 Sneaker 历史是长是短，"青春踢馆"都将给您带来不一样的品鞋体验。

秋季足下经典款大瞩目！

作为 SoCool 每期的经典实用单元，我们每次都能用最漂亮的方式告诉您当季什么鞋款最能打动你。多达 30 多款的潮流狂鞋，从视觉到资讯，从风格到品味，都能满足不同需求的读者呢！

SoCool 创刊号简介

STREET FASHION & CULTURE MAGAZINE

WHAT'S COOL? → C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK



就要Colorful

买鞋指导

艳到心跳的彩鞋夸张主义

当季整个亚洲潮流区最有颜色的鞋款都是哪些？既有 nike、adidas、Convers 以及 NB 这些超级大厂的花哨款型，又有平常难得一见的 Ape、Vans 和 Disney 等潮流街牌的当季俏品。这里告诉你的，是穿鞋不用只穿运动款的潮流建议！

Editor Push

心灵沟通

真心诚意的编辑月推

这是一个丝毫没有商业气息的版块，编辑在将自己本月发掘的新鲜物介绍给大家的同时，还在跟各位交流着很多思想体验。有趣、有涩、有喜、有悲。编辑们也是老百姓———看你就知道了。





MT580 History

潮鞋历史

MT580史上顶尖大集合

不知道 MT580？那你根本就不是一个懂穿鞋的街头人，更谈不上是个 Sneakers。作为亚洲顶级潮人最爱的鞋款系列，连陈冠希都经常穿着此系列呢。好不好看？怎么看？看看这期强打特集吧。



Past×Present×Future OF Jeans

仔裤哲学

仔裤浪潮卡通主义

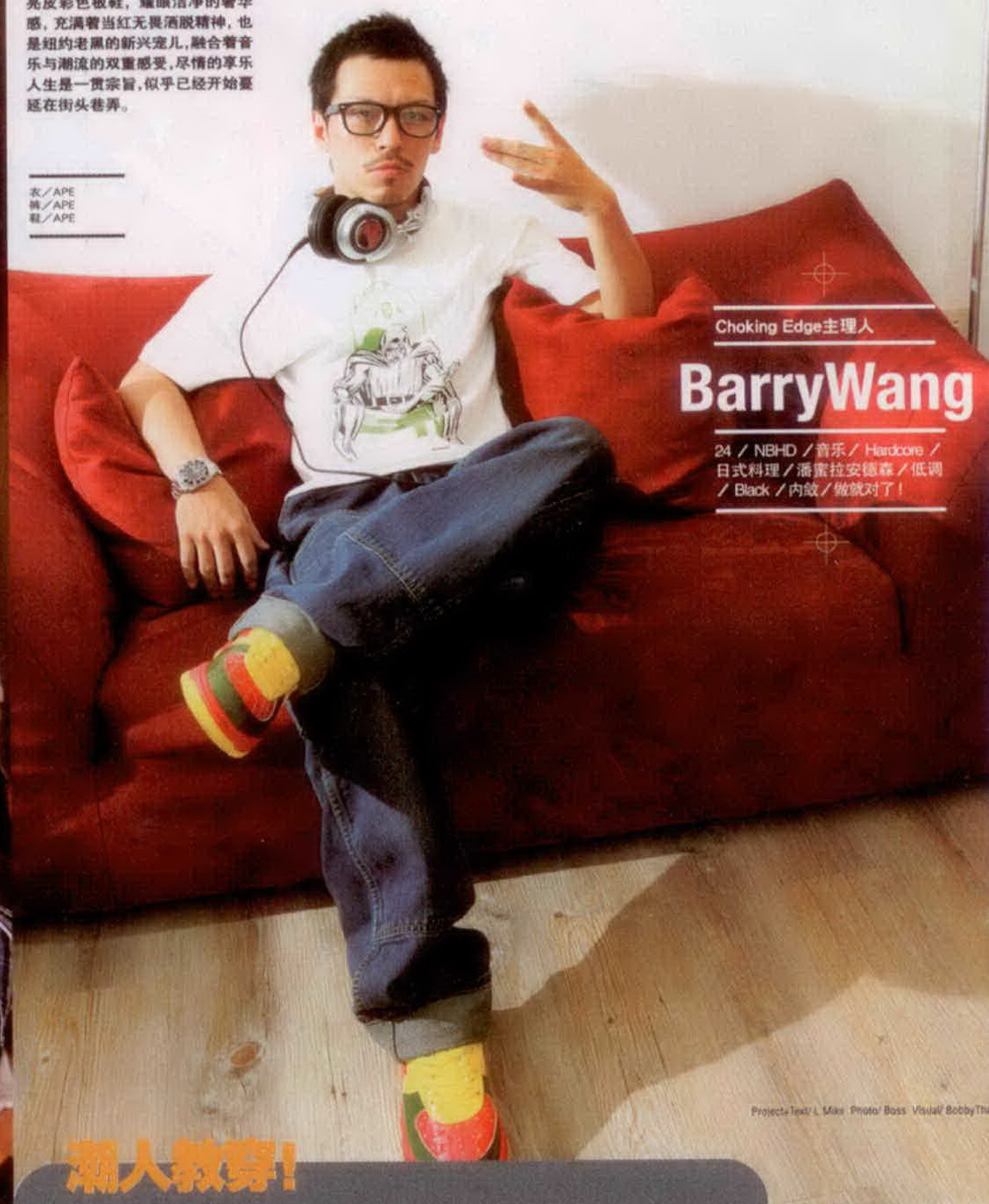
这位枪老大Helsing 造型酷不酷？那他穿的仔裤是不是占了很多分呢？没错，这个单元就是借着好几位模型模特，将近 40 条各种款型和价位的仔裤推到你的眼前！哇塞，有的好贵要上千，有的好实惠才 200！

潮人教穿
讲座
VOL #1

极度鲜艳缤纷色彩上身装 散漫不羁性格新打扮

白色卡通联名合作 T 恤，搭上刷纹石洗画家牛仔裤，与一双当红的亮皮彩色板鞋，耀眼洁净的奢华感，充满着当红无畏洒脱精神，也是纽约老鼠的新兴宠儿，融合着音乐与潮流的双重感受，尽情的享乐人生是一贯宗旨，似乎已经开始蔓延在街头巷弄。

衣／APE
裤／APE
鞋／APE



Project+Text/ L Mike Photo/ Boss Visual/ BobbyTham

30大潮牌最强作品抢先告知！

作为 SoCool 创刊号中的最大单元，你从中不仅可以得到美丽的欣赏，以及多到难以"招架"的新品信息量，更重要的是，可以通过模特们的穿着示范，找到自己在街上从头到脚的"招摇"手段了！

潮人教穿！

不是模特却是真正的街头潮人如何打扮？他们的搭配有什么秘密和哲理？在"潮人教穿"这个栏目中，你可以看到走在街头潮流尖端的品牌或者专卖店老板们是如何打理自己的穿衣哲学的！

我们最新一期 SoCool 的最急时详细介绍，都会在我们的官方网站和论坛上进行发布，那 SoCool 创刊号的详细精彩介绍以及大家的品头论足，就请登陆：

www.magiczone.cn

挺进"牛王"主坛！直击Levi's旧金山总部

牛王底蕴

直击历史宝库

最酷的仔裤是哪个牌子？虽然没有定论，但 Levi's 一定是相当多人的选择。在这次 SoCool 创刊号中，我们作为全国首次大规模采访 Levi's 总部的团队，不但给您带来了 Levi's 身处潮流顶尖地位的原委，更将许多爷爷级的特别珍藏裤款搜罗出来。看！右面这两个就是古董中的古董！

左 1880 年前后的 Levi's"幸存"裤，当时售价要 11 美元。右：1938 年的 Levi's501 裤款，是用裤子当作栓车绳用的。





My Life Music Style×4

套系指导

毕生执著的四大乐系穿着风

我知道你会说自己根本不另类，既不朋克也不嘻哈，但是自己不穿没关系，别遇上穿的人自己什么都看不出来，那可就丢人了。对于喜欢朋克、嘻哈、英式摇滚和嬉皮风格着装的朋友，这个专题想必特别合你胃口呢！



SO COOL



咱们家也该再收拾收拾，装修装修了，叶子最近也一直到处参阅家居杂志积聚点子，以及跑前跑后地购买建材。可就这么着，有些人还是不体谅我，还喊着加页加页什么的——你急什么吗，现在房子多少钱一平你又不是不知道。

□主持/唯夜

闯关族的家

第一百七十回

忍者之圈 忍者猪

我发现编辑们的语言真的是"好犀利"!我本来是很期待"星际游侠"这款作品的，可是看了试玩报告，毫不客气地说——真是太打击人了。虽然编辑的专业素质令我叹服，但是杂志的宗旨，我想应该是更好地引导玩家，不是吗?有什么想法应该中肯一点儿，如果太过刺耳，会让人受不了的。



评论星际游侠的那一篇是我写的，如果用词让你觉得过于尖刻了，还请见谅。但正像小夜在那篇文章中说的，自己是个实在人，感到了什么就说什么，不是想故意挖苦它，也不会存心奉承。最近又看到了一些关于这部作品的新资讯，里面提到了进一步的系统，比如说合成啊什么的。但在试玩里面，叶子真的基本只是看到三个人在跑和打罢了——类似的感觉我玩.HACK已经玩饱了——.HACK全四部我冲着人设是贞本义行就收了正版，结果……不得不流着泪咬着牙坚持打通它——伤心事别提了。所以叶子只能说，现在这年头儿，什么都不能迷信，我的那个试玩，只算是给大家提个醒儿打个预防针而已。

引导玩家什么的……说实话不也算是一种吗?至于语气方面，我当时确实有考虑过写得中庸讨好一些也就是了，但转念一想，那样没劲，反而是一种不够认真的态度。其实依叶子的个性，平时收敛的话说得已经太多了，那就不如个性一把，给读者一些惊喜。在合理的范围内，我想大家希望看到的就是个性。如果通篇都是在打太极，别人固然是说不出什么来，但久而久之就会变成谁都不爱说你什么了，这才是最可怕的。所以既然说了，就不如说得彻底一点，勇敢一点。

"家，是我最爱的。"

——北京 jiuji

安徽涡阳 佳岩

看到Vol.169的家，竟然真增加了厕所，估计没有几个杂志里有厕所的吧？还有就是坐在厕所里的风木木，这么做会不会伤他自尊心啊，他的形象在叶子手里算是玩完了。

你应该说我们俩的形象在华尧手里算是玩完了，现在想想，我真对不起那些叫我叶子姐的人——你们没想到会是如此一个没有女生该有的样子的姐姐吧？每期做闯家的时候木头经常会去看两眼，然后就惨叫着跑掉了。



家里的"厕所"只是诸多尝试中的一个，等新的一年到来的时候，你会发现很多惊喜哦。

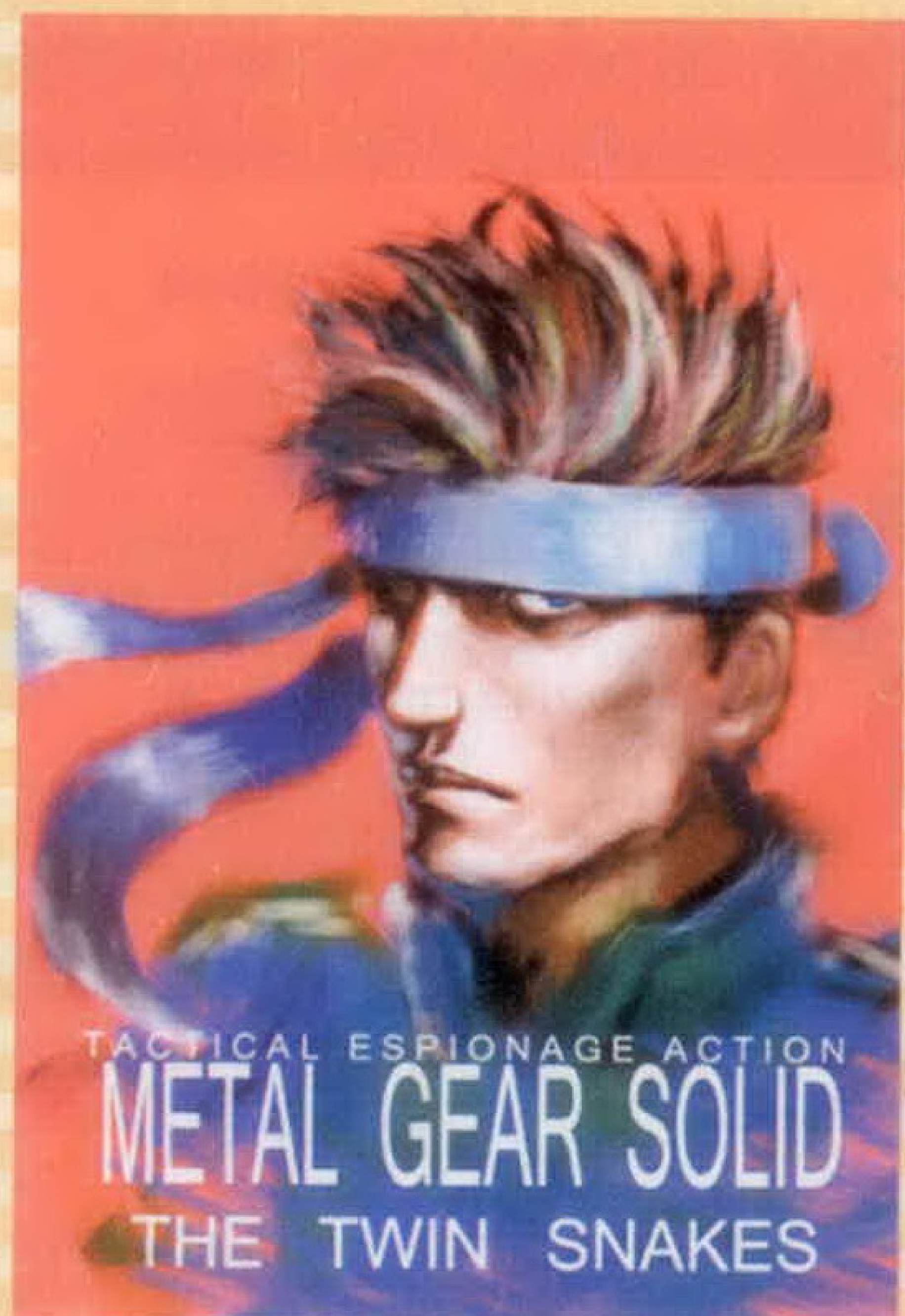
天津 椰子

叶子，你怎么老说你要挂了，是不是过年以后你就不来电软上班了啊?是不是"挂了"就是指你不在电软露面了啊？我们好喜欢你的，你要是狠心抛弃我们离开电软的话，我们会很伤心的。



……你理解到哪里去了，在电软工作是一份很有前途的职业，怎么能说走就走。我说自己要挂了，其实是一种心理调节法——你预先把自己想得非常惨，这样遇到很艰苦的事情就不会被打击到了。最后一句我忍着登了出来，但下次不要说这么肉麻的话了，否则我真的挂给你看。

我秀流 Show yourself



↑Richard

Snake的眼神儿很酷，头发更如抹了胶水一般犀利，这个斯内克，貌似很年轻。

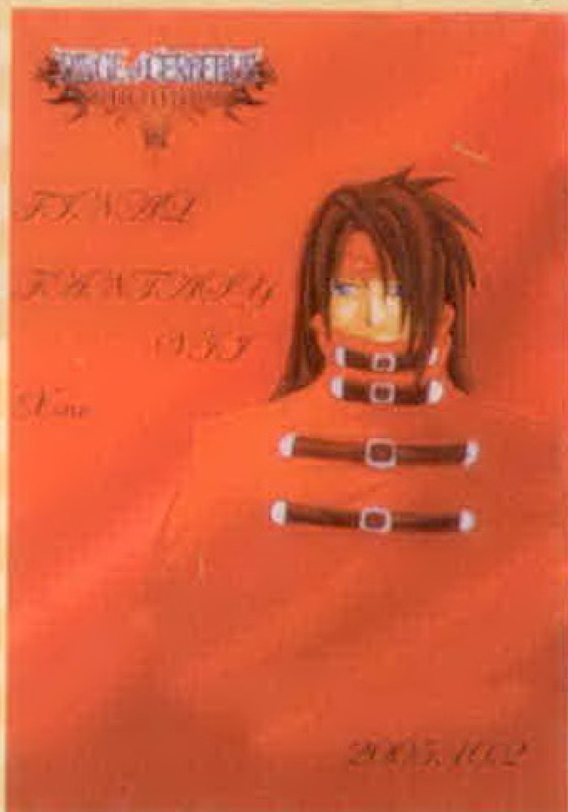


↑???（信息缺失）

画风绮丽，有艺术插画的味道。

↓河南郑州 XXX20

最近7代大热，都超过FF12了。





←广东 冯流弘

起初我以为那是个澡盆，后来才意识到是棺材。画风细腻，颇有由贵香织里的感觉。

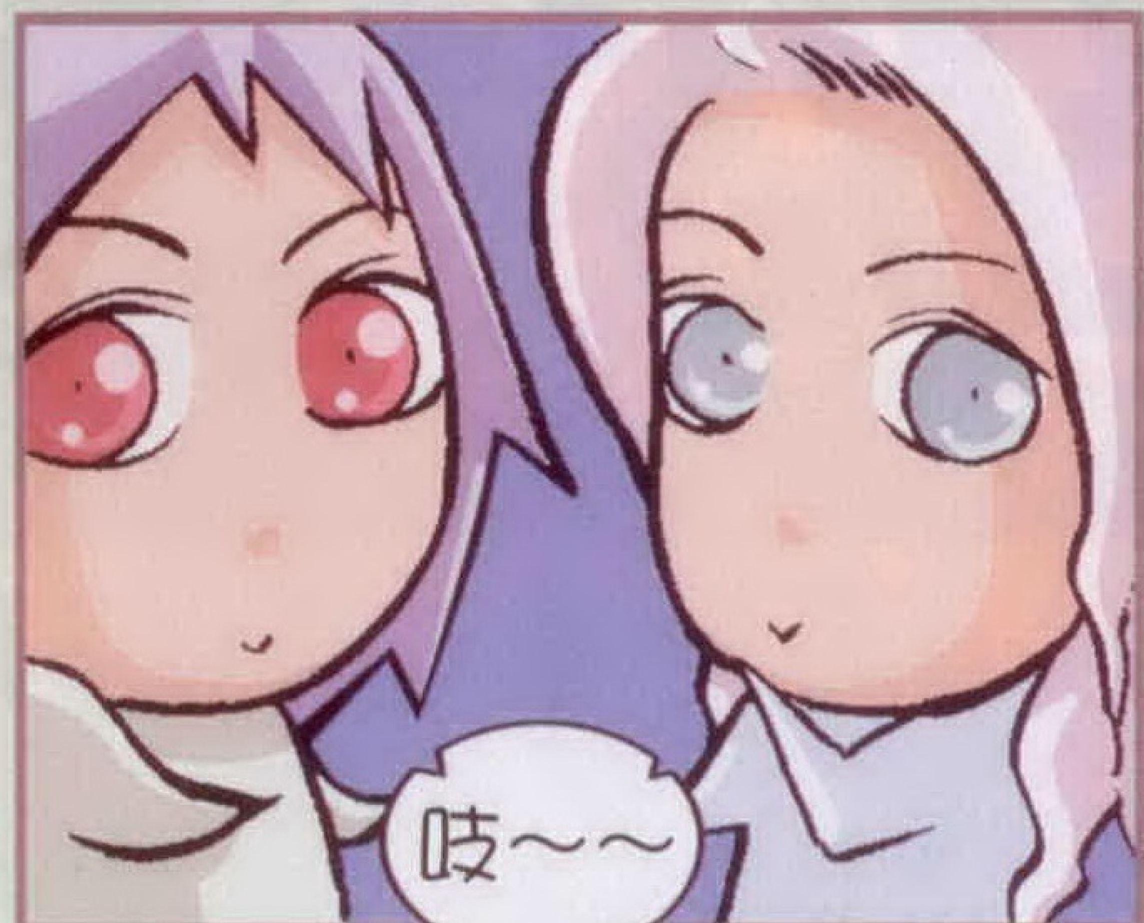
北京 小侯爷

169期的新作情报出现一大问题，怎么星球大战的游戏图片居然用城市领域的解说词啊？还铁拳呢……加强校对工作！还有就是，这次游戏革命回归了，不过那个小麦游戏水平实在是太面了……有点凑数的感觉。想给游戏革命增加点养眼的就把飞月MM找来啊，强烈要求飞月把主要心思放在电软上，至于TOYS嘛……北斗那么喜欢高达就让他去吧！

那个问题在网上也已经有读者严肃指出了，我们的编辑和校对员有责任，这里严重道歉。

这次包括游戏革命在内的整张电击，叶子真的觉得很多地方做得蛮有想法的，手法也趋于成熟，冲这些也应该好好鼓励一下小熊他们。至于小麦的游戏水平吗，别急，再看看这期不就知道了。

TOYS是需要对玩具周边了解得很全面的人来做的，而且里面又不是只有高达，很想读到飞月的话，就要多关注TOYS哦。











“没有游戏我生不如死，游戏的日子里我满心欢喜！”

——湖南长沙 SOCKie

风林和夜夜应该可以合称枫叶吧？呵呵，言规正传，我有一个很大的疑惑：关于“革命”，就是任天堂的那个新东东啦，凭着他和神游的关系、凭着神游现在的代理速度，基本可以假设革命会出大陆版吧？我最大的疑问是，革命大陆版叫什么？看看代理过的主机：小神游、小神游SP、IDS、IQue GAME BOY MICRO——那革命是应该叫做I Revolution呢？还是神游革命呢？ ——甘肃兰州 樊超

有传言说，行货版的XB360、革命，以及PS3都不会远了，但愿这不是我们一厢情愿的美好想象吧。

其实数起来，中国大陆上的行货版并不是凤毛麟角呢。上个世纪九十年代，四通代理过土星，世嘉的DC也曾正式涉足过这片土地，然后就是SONY PS2的正式进入，以及现在做得最红火的神游。在很多玩家眼中，神游公司刚起步时并不被看好，但现在他做得有模有样，确实是令人感到惊喜和欣慰。不过遗憾的是，到目前为止还没有一台家用主机成功过——过去是惨淡的，但正因此我们才更希冀未来。

如果革命会进来的话，音译加意译，就叫“爱革命”吧……

北京 天气不错

建议以后电软在重大展会时出特辑，免得到时候杂志的其它栏目死的死（电软剧场）伤的伤（阖家），稍微涨一下价格电软饭们应该没有异议。

真要是加页出特刊，我想我们也会咬着牙不涨价的，做人要厚道。不过你说到的关于栏目调配的问题挺有意义。之前某几期由于特殊原因而做出的临时调整，其实我们是收到了不少意见的——看来把重点过于集中在一两个大型报道上并不甚妥当，其它很多栏目也有其各自的关注者。我们要均衡发展——这一点以后一定会注意的。

其实呢，之前有几期家临时减了页，叶子心里一直挺不安的，而且有些怕怕。跟大家说实话，这几期家里会一直有广告，于是叶子主动要求整体加成六页，不让大家吃亏就是了。啊，你问明年是不是干脆就一直六页了？也许吧，maybe yes, maybe no，只要我有命在……

江苏南京 瞎鸭

想问一下，电软为什么不送一些有关高达的赠品呢？

你是要我们随刊送一台赤色彗星呢还是Strike Freedom？开玩笑的，不过赠品也是要考虑成本的啊，而且要有好的素材，并不是想得到就做得到的。

啊！数不清

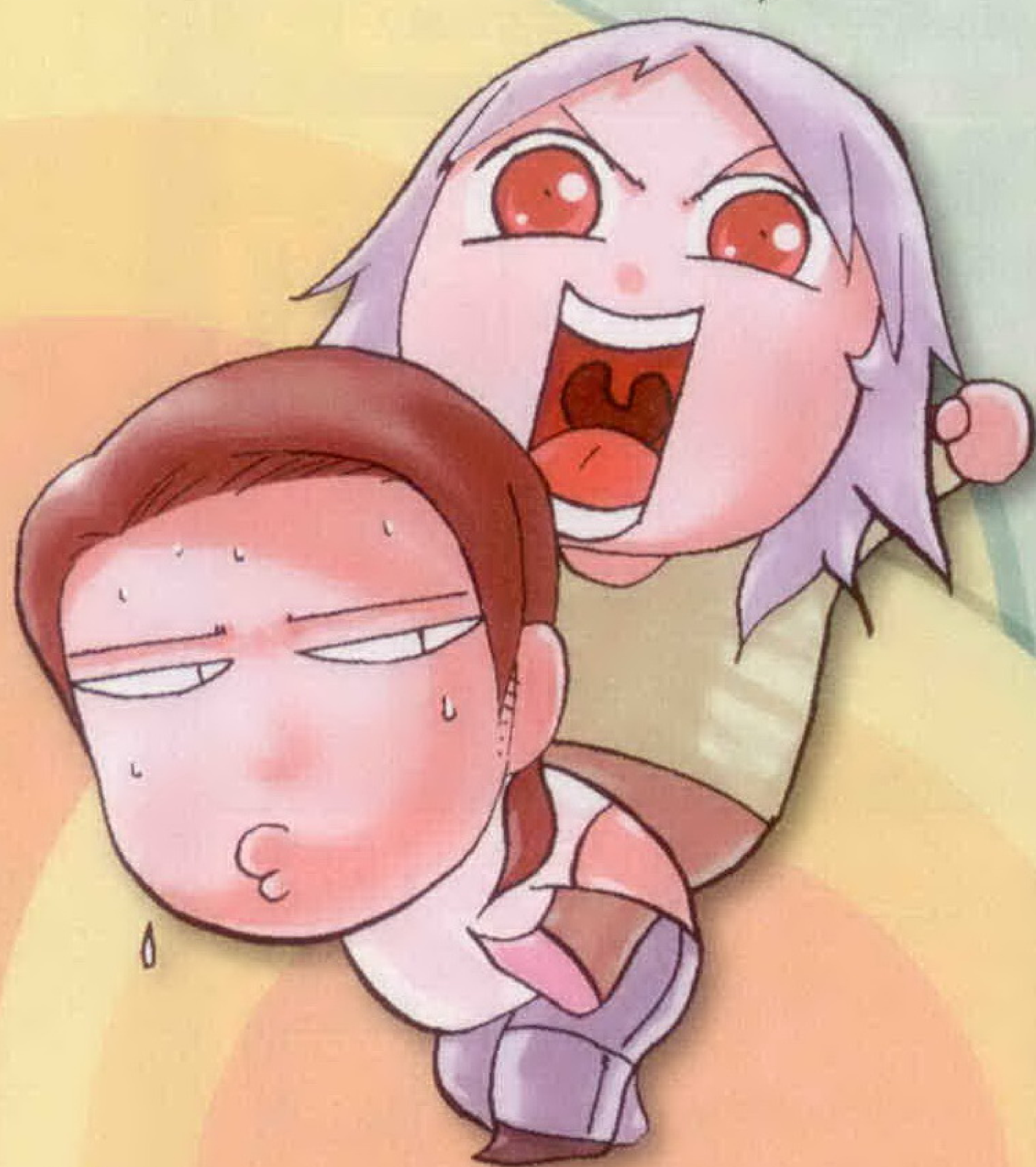
这是我写的一首诗，请大家多提宝贵意见，谢谢！

啊！天上的繁星数不清，地上的游戏数不清。
啊！天上的云朵数不清，地上的D版数不清。
啊！天上的雪花数不清，地上的电软数不清。
啊！天上的雨点数不清，风林的头发数不清。

——辽宁大连 和平



勇敢的木头啊！
快去创造奇迹！~



江西 兰涛

风林大哥，我是一位教师，更是一位超级的游戏玩家。因为工作的岗位原因，身边的一些同事老是不能理解，他们认为这是幼稚，有的甚至认为是不务正业。工作和游戏之间的关系我自认为处理得很好了，只是想得到别人的理解。缺乏理解，或许这也就是中国游戏业的病根所在吧。

我想，你的学生应该可以更好地理解你吧。立场和思考方式的不同，总会有无法相互理解的情况出现，这是很正常的事情，不要太过强求。我想比起追求“理解”，有的时候不如追求让别人去“接受”，二者不是一样的概念，后者比前者要容易做到；而且若能做到这样，很多时候就已足够，现实中会少掉很多摩擦与困惑。

“加页，加页，再加页！”

——黑龙江省牡丹江市 黄永亮

江苏南通 徐华

在我们这个小镇里，绝大多数人都玩网游，中学里只有我和个别几个朋友玩TV Game，但他们也只玩动作类游戏，只有我爱好RPG……真是寂寞而无知己呀，只能向家里倾诉一下吧。

没关系，天底下玩TV Game和RPG的多了去了，不要那么寂寞悲观，就比如说我，也是喜欢的。

呃，不过说来惭愧，你要是看过之前Game Bar的前言就会知道，叶子也有一段时间没认真玩RPG了。繁忙的现实将我的闲暇时间割裂成了很多碎块，而RPG这东西，至少我个人的习惯是，有一大——段的时间可以把自己扔进那个世界里才是最过瘾的。我打游戏是很病态的，尤其是RPG，总担心自己在某一步漏过什么东西。比如我进城就会和所有人对话数遍，然后每发展一段情节都会再去跟全部的人说一遍话……真的是变态了，我承认，但这也是某些厂商的变态设计逼的呀。

黑龙江哈尔滨 残酷天使

家现在开了我秀流，很棒，我太喜欢了。但是有个问题：我秀流只是登画稿，不登COS吗？我好想把我们出的COS通过电软给大家看看啊。对了叶子姐，我把自己打包了，但是邮局说不能邮寄活物……



当然不是只能登画稿了，只是图画是一种最常见的方式罢了，如果你有COS照片的话，随时参与进来啦，叶子很欢迎的。其实我自己也很喜欢cosplay，但更多的时候只能想想，因为身体先天不足（这个……大家都明白什么意思），站出去丢人现眼不说，还容易吓到小孩子。所以经常有读者说我的形象特征像凌波丽——像就像，怎么啦？我就在漫画里COS一下过过瘾不成么。不过现在俨然已经很不像了……华尧啊……

你真是笨蛋，打包邮寄时，保价单上别照实填写啊，你写“内有活人一个”，人家当然不给寄了。另外呢，把自己打包后再等一个礼拜，就不是活物了。别担心，我们编辑部配有高等级白魔法师，到时候一个Life你就可以活过来。



「电软，已成为我半月的等待，生活的一部分了！」

——安徽淮南　绿野清风

我秀流 Show yourself



←河南郑州　王广
本以为这是他们二人的同心结，可是后来才发现，同伴里很多人也都系着一根。



←黑舞
这个小Rock画得很有性格，那种颇有些桀骜不驯的神情比较传神。不过后面Terry的头发可以再斟酌一些。



→上海　草虫MAY
虽然我看不出典出何处，但是画风很可爱哦，笔触柔和，也颇有想象力，不妨再多创作一些。



↑重庆　谢雅姝
角度选得很赞，色彩也不错。

↓贵州贵阳　侯一轩
背后灵的话，我身后就有一只。



北京　pipi

不知叶子姐是买PS3还是XB360呢？我是很钟情MS的。

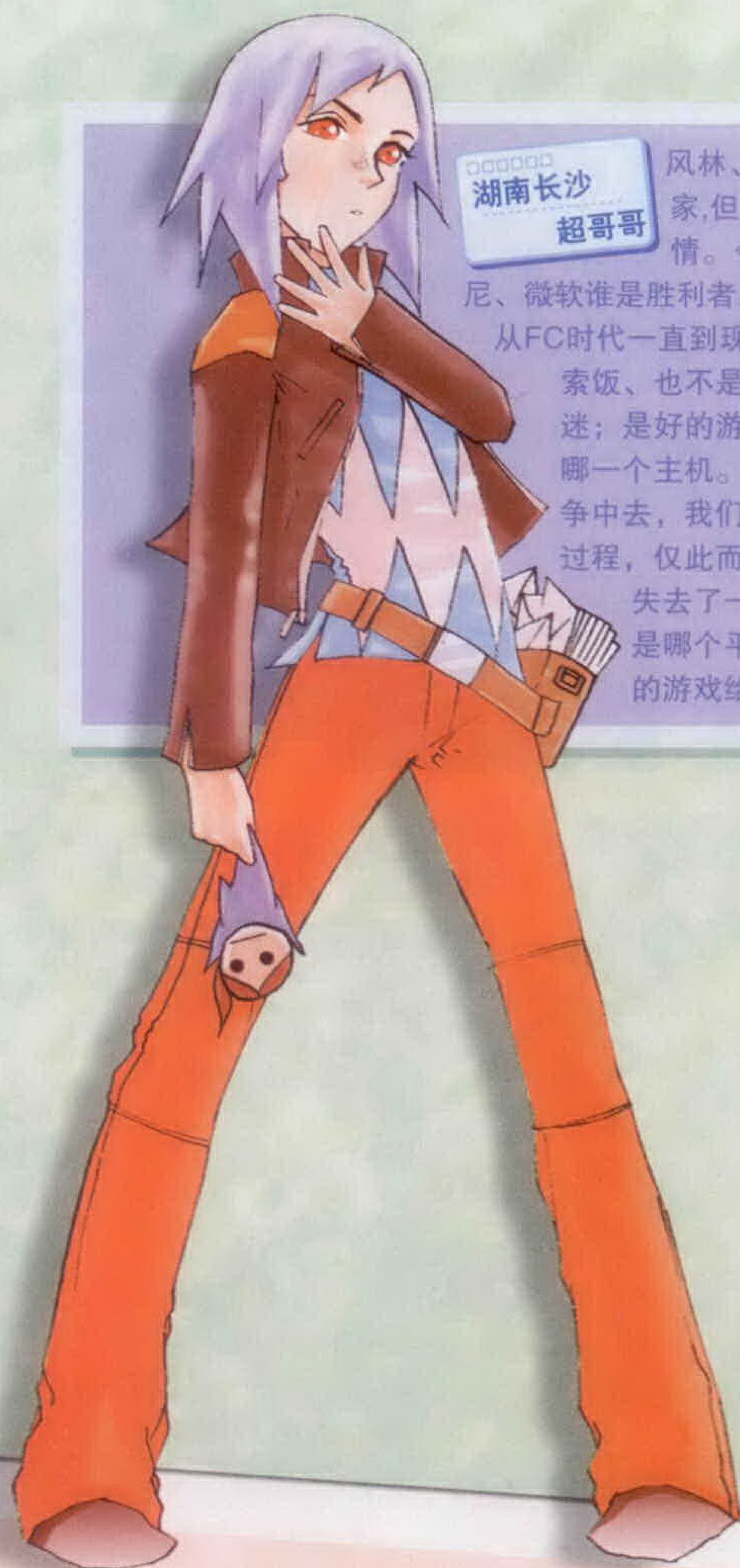
我吗……应该两个都会买的，不过现在PS3基本连个影子都摸不到，就只好去期盼实在的XB360了。说到360，叶子就要忍不住再说说九十九夜，确实是个很爽的游戏哦，也许成品出来后在深度上会有所欠缺，不过的确看上去很美，我对她一见钟情。若说现在360上我期待的游戏，也就是这个了。至于DOA4吗，反正我有个朋友肯定会买360和DOA4，到时候蹭着玩玩也就是了。

很早以前我坚持自己是个日系玩家，但后来发现这种坚持其实很无聊，是在跟自己的快乐过不去，自以为是地就拒绝了一大批游戏。其实XB上的精彩，也有很多。

内蒙古包头　章鱼小丸子

168期BAR里的那篇“来自孙尚香的爱情卡片”真是不错啊，还希望能看到那位大哥哥的文章哦。

那篇文章的确得到了不少好评，我们的论坛上也有讨论。叶子做bar的出发点，就是想在不缺少评论文章之外，可以尽量多一些使人读起来心灵可以轻松的文字。“爱情卡片”这篇文章讲述的，也许并不是真事，但创作当然允许虚构，重要的是，我们从阅读中得到了快意。



湖南长沙 超哥哥

风林、叶子，你们好，我是一位老读者，也是一位老玩家,但从没有给家写过信，不是不想写，是一直找不到激情。今天我有了，原因是我有两个表弟在争论老任、索尼、微软谁是胜利者。

从FC时代一直到现在，主流的主机我都接触过。但我不是任饭、不是索饭、也不是土星人，我只是一个游戏迷，对，仅仅是一个游戏迷；是好的游戏我就玩，我不在乎背后的商家是谁，也不在乎是哪一个主机。我们是游戏人，不该也不需要卷入商家和厂商的战争中去，我们只需要玩自己喜欢的游戏，享受每个不同世界观的过程，仅此而已。没错，土星的消失着实让我有几分伤感，因为失去了一个伙伴，但又一想，我们的伙伴应该是游戏，而不是哪个平台。玩家玩游戏，不是玩主机，任何时代都会有好的游戏给我们这样热血的玩家，要坚信这一点。

北京 WHITEDOVE

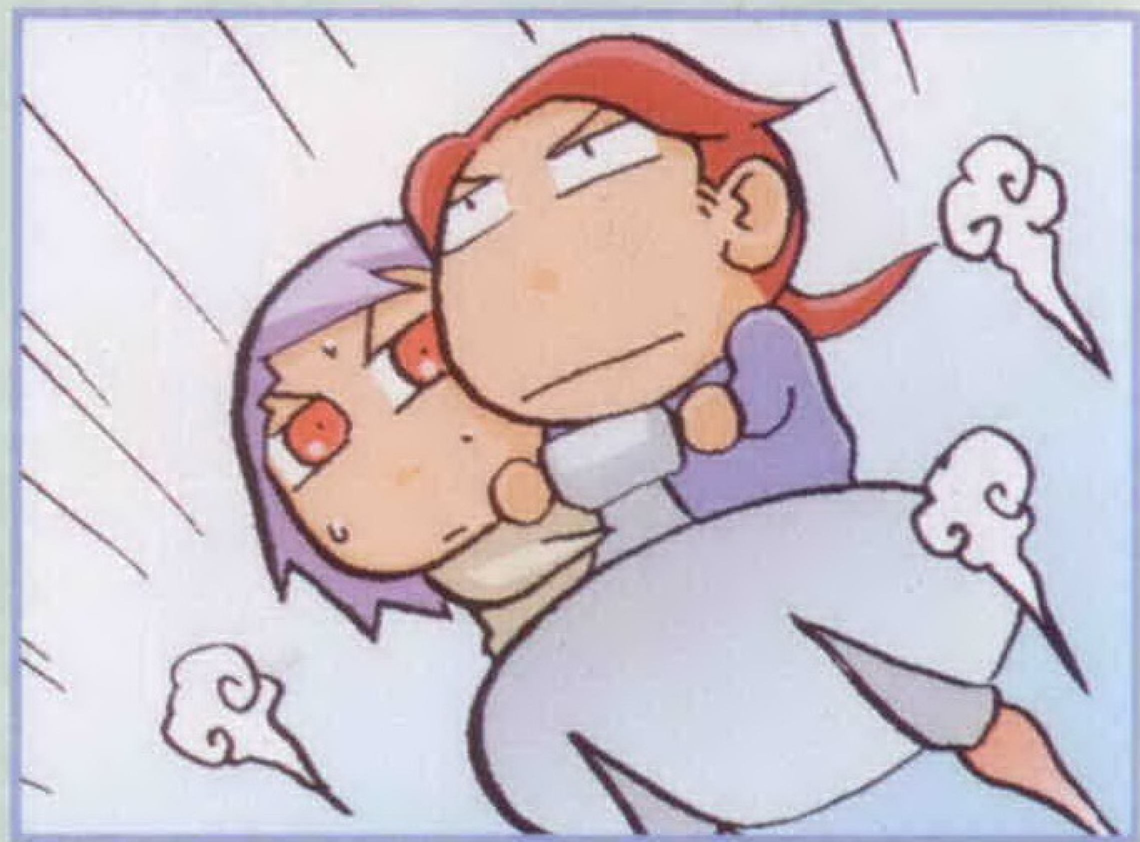
《TOYS》我已看过，我很喜欢高达模型，可以前限于时间和钱的因素，个人只有两部做工粗糙的HG。个人觉得这本杂志不应只是"秀"，我更希望看到模型的具体制作。不要只告诉我"延长一下脸部"这类抽象的话，我总不能拿着菜刀修整模型吧，最起码告诉我制作者的那些工具和漆料，再讲述点儿具体制作过程吧，光盘绝对必要！个人认为这种杂志作为月刊办下去应该是很有市场的，拜托唯夜转告一下《TOYS》的编辑们。

这些意见，我已经转告飞月啦，TOYS刚刚起步,她现在正需要了解大家的声音和看法哦。月亮是非常认真的一个人，我只希望她不要太累到了。各种玩具、模型、周边，跟游戏一样都是一种娱乐方式，大家有时间有兴趣的时候应该兼顾一下，这样你的生活会更多彩。

北京 DeAtH.eXe

看到家里有一位吃泡面的仁兄，还有长期吃泡面的某编，不由得有感而发——这些在我眼里都还太嫩，当年我们宿舍有三人吃了一个多学期的泡面（当然是一天到晚只吃泡面），还是能买到的最便宜的泡面。有一个为买PS2，一个为买手机，还有一个把人家2000多的MD弄丢了省钱赔偿的。写信的那位仁兄，这才是"楷模"……

我还是比较幸运的，我的PS2是老妈买的，但我还是要提醒那位老兄，买机器是为了玩，玩是要有身体做本钱的，吃坏了身体也玩不HAPPY的。



"赠品要革命!"

——安徽淮南 宫佳伟

浙江舟山 杨磊

感觉最近PERFECT在闯家中的出镜率很高哦，连着好多期，难道他也将成为"副家长"？

之前不早就说过吗，PERFECT可是电软一宝，本来甘心默默无闻奉献的，但在我们的发掘下就突然爆发了。其实家里本来每个编辑都应该登场的。

黑龙江 郑辉

喜讯，本人得到掌机啦……步步高电子词典入手（汗）。

浙江 六月

我想游戏应该是快乐的代名词！游戏带给人的应该是快乐，但却见到太多的游戏带来的不愉快，现实也好回忆也好，似乎很多人总是活在游戏的阴影里。是因为中国的现状？难道是因为游戏带来的本是悲伤？

快乐吧！我们应该在游戏中享受的！

吉林长春 王欢

作为电软的忠实读者，希望电软能更上一层楼，尤其是家和bar，每次都会给我淡淡的感动。

扎夫特 已死的蚊子

最近去了趟朋友宿舍，在床上坐了一会儿后，发现了一架MS(蚊子)，随手就把它灭了。可等我朋友回来后，他大喊一声："我的小强！你知不知道我养它用了多少鲜血？！我都养了一学期了！"我汗，当时无语。

广东德庆 龙伯康

家中有叶子姐姐，所以加页（加叶）吧！

吉林延吉 あい

我跟我罢工的肚子说，10元是属于电软的，它也同意我的做法，于是我就把杂志买下了，当然代价是一天的饭钱……

湖北武汉 黄志雄

为什么龙哥和其他编辑的待遇不同呢？难道龙族就能压迫人族和兽族吗？说起来大家都是闯关族，何必呢，何苦呢？

上海 陆天毅

自从看了电软，嘿，还真对得起我自己。

辽宁沈阳 李峰

我就不多说什么了，就化用我居住的小区里的一句标语来表达我内心对现在电软的感想吧："电软是我家，人人爱护她！"

陕西渭南 梁希墨

今天突然发现电软9块8定价的原因：用10块钱买本杂志，剩下两毛钱刚好够买个信封，用来寄回函卡……两毛钱的作用有时也是很大的哦。

内蒙古赤峰 安吉斯

给游戏：我的眼里只有你，你的眼里有没有我没关系，这么蓝的天，这么白的云，不玩真可惜。

吉林延吉 风灵

电软不只是厕所最强刊物，她陪我在火车上站了8个小时。

辽宁沈阳 黄山

当我步入这大学的殿堂时，却禁不住要追忆往昔做无机一族时的那些和卫、WE一起度过的时光，那种沉浸其中而不知疲倦的心情。如今的我成了有机一族，而大学的生活又不紧张，然而长假里每当我握住手柄时，却很快就想要放下——这种无奈的矛盾，不知道叶子和其他编辑们有没有过呢？

小沛，关键词：猥琐



我就不多说什么了，大家先向左看，这是四川成都的余世明读者投给画廊的画稿——呃，我要先说，叶子很感动，你的画功和技法很不错，但把我想象成这幅淑女样子……看来我一定要去骂上天把自己生得太不配合你了。看看家里的其它不少画，其实那里面有些挺符合我的个性的。

当然了，关键的在下面，请容忍我们猥琐的小沛当即就心怀蝇龊地稍微改了改你的画，其实他基本只是加了一个东西，而已……



不过我不得不佩服小沛那即兴发挥的能力，余世明读者，我要多谢谢你的作品，它使我意识到了身边坐着一个多么危险的角色。

贵州遵义 强盗钱TVGAME 电软赠送的光盘请不要用DVD好不好，我看不起啊！记得可怜可怜我们这些穷人啊。



其实大家知不知道，我们有多少读者现在看DVD还不方便；有多少读者，尤其是学生，为了买两本电软也要紧缩日常开销；有多少读者真的几乎连掌机都拥有不起？叶子知道，这些人有很多，叶子从很多来信中都可以读到这份辛苦。我曾经想过说说这些事，但其实很早就有意见提到：你别把家里搞得那么沉重啊。想到其他读者的立场，于是我犹豫了。而且正像之前说过的，滥用的同情并不是尊重。所以一些公式化的安慰，就免了吧，我固然能从信中读到辛苦，但同时也可以读出你们安然面对生活的态度，那么随意，同时又那么坚强。你们给了我们如此多的信任，同时我们也背负上了许多责任，似乎，我们已经无法单用言语来回答，但身为文字编辑，又恐怕只能用言语来表达……

正好，值此"年关"之际，趁着新一轮的改变就要来临的时候，平日里一直读着电软的你们希望接下来的电软为你们做些什么，请赶紧把想法写出来，让我们看到，真的，家和杂志是所有人的，我们诚挚地在此等候你的声音。

河北大城 孙卓飞 我仔细看了看龙哥的后脑勺，发现其实他的后脑勺是颇具个性的：又圆、又亮，没毛儿还挺光滑，跟个球儿一样，真想上去踹两脚。还有龙哥头上的两只"脚"，平时用下边的脚走累了就可以倒立过来用上边的走吗。真是浑身是宝的龙哥。



可别怪叶子没提醒你，你没看过那么多回函卡你是不知道——龙哥的fans像克隆人一样多啊，你还敢说"上去踹两脚"？你知道自己将会付出怎样的代价吗？这下你可完蛋了，不过你要是愿意贿赂我的话，我可以去找龙哥说情，他看在邻居的面子上可能放过你。

广西南宁 织田圣野 感觉杂志对游戏的隐藏要素研究不够，很多游戏研究深度明显差得很远，希望能改进。在龙哥热线那里刊登很多读者的来信，很多都是问隐藏要素的，龙哥回答得也很多，可为什么那些游戏的隐藏要素不在平时刊登呢？电软现在的游戏研究都是先有攻略然后下一期刊登部分隐藏要素，然后这个游戏就不再提，可是有很多游戏其实有一期研究都还不够的。请多注意期待榜上的游戏，看看读者们比较关心哪几款作品，就多刊登研究。

无可辩解，如果说"请看行动"好像又很俗套。不过如果说从04年到05年我们的改变给了大家惊喜，那么现在叶子只说，请看我们在06的表现，很快的，没多远了。Be faithful。

"Goodbye, Ada."

From：生化危机2　　推荐人：唯夜

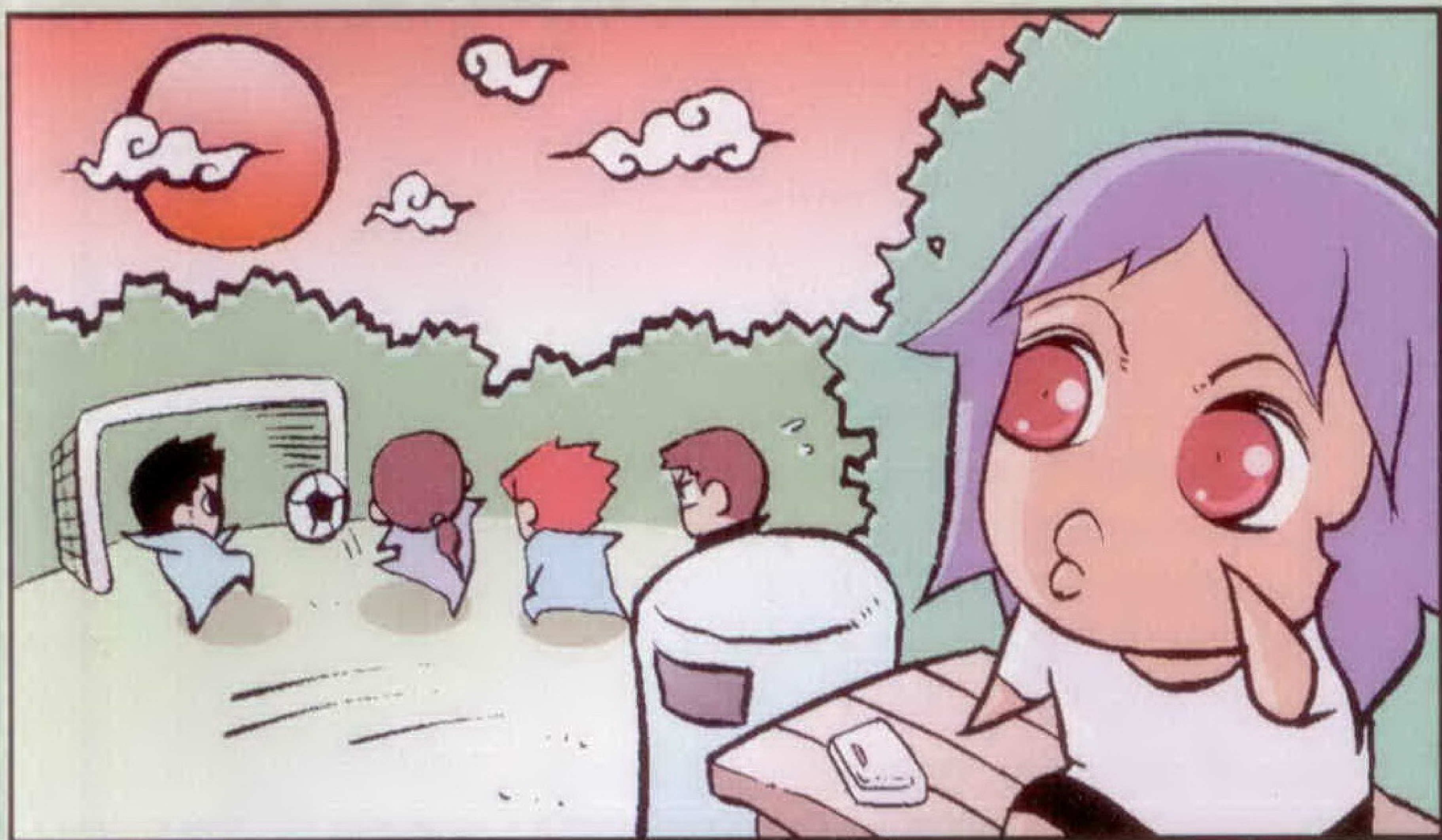
"再见了，Ada。"

2代中的Leon，在列车的驾驶室中伤痛地说下了这句话，"我会永远记得你的。"我想那时我们的心情，就如同那辆仍然在黑暗中呼啸的列车一样沉重。2代中Ada与Leon的情感纠葛，就如同夜曲那样淡雅且哀伤，幽幽的，不带痕迹就已在你心中留下伤痕。

当初我们通过各种方法来逃避这种伤感:用臆想的、用文字的、用图画的……Ada不会死，她怎么可能死呢？

果然，4代中，二人又相见了,我们与Ada,也再次相见了。那句"Goodbye"，果然是"再见"的意思。

这次的再会，少了很多激情，却满是风霜后的沉稳，弄得许多玩家心里憋着的那股感动说什么也爆发不出来。原作中Ada的戏份其实不多，只有到了PS2版的追加情节中，我们才会对这个神秘女子有了更多了解。真不知道CAPCOM当初是被迫删减还是就有意如此。



日文地狱 BACK TO J-HELL VOL.005

国际版

《日文地狱》开场白要有新气象？

风林：では、皆さん、そろそろ始めようか。
蓍子：（一脸茫然）那个……开始干什么啊？
猴子：（爱搭不理）要整理桌子的话，抹布在窗台上。
三问：（气定神闲）想玩格斗我可以借你家伙。（顺手把摇杆递了过来）
风林：おう、ありがとう……じゃない！《日文地狱》开始制作了，都给我精神点！
猴子：（旁若无人）想点子又不是我的事。
三问：（悠然自得）好好写吧，写完了我可以帮你翻译。
蓍子：（小心翼翼）想要字典，这里有……
风林：てめぇら……（欲发作）
猴子：（满面不屑）风林这家伙今天出什么问题了？
三问：（不为所动）中午包子吃太多了吧。
蓍子：（自我逃避）我不在这，我不在这……
风林：……（气得说不出话，拂袖而去）
猴子：终于把他气跑了，咱们开始工作吧。
三问：是啊，说起来，关于这次的题目……
蓍子：（苦笑）おい、おまえたち……いつでもこうだったのか？

现在的月份该叫什么？

蓍子：说起来，最近北京的天气明显变冷了。
三问：已经到"霜月"了嘛。
蓍子：霜月……什么东东？动画片吗？
三问：别老看动画片了，有工夫也学点日本的民俗知识吧。日本民间对"月份"有一套特殊的称呼，多数以"月"为名，你不知道吗？
蓍子：（不懂装懂中）哦，这么一提好像确实在哪听过……为什么要以"月"为名呢？
三问：因为这些称呼来自阴历（いんれき）嘛。日本从1872年才开始使用公历，之前使用的旧历根据月亮的运行规律来划分月份，和中国的农历差不多。因此，民间留下了"以月为本"的季节意识，并把相关词语作为月份的名称流传了下来。到了现代，日本人习惯性地把这些称呼用到公历中去了，例如现在说"霜月"，大部分情况下指的是公历的十一月。
蓍子：（不感兴趣）这么说来，每个月份的称呼中都有典故喽？
三问：是啊。从头说起的话……一月份的名称是"睦月（むつき）"。过去人们到了正月，都会聚集起来庆祝自己平安无事地又过了一年，因此"睦月"就是"人们亲睦欢聚之月"的意思。



一日本的旧历属于"太阳太阴历（たいようたいいんれき）"，是根据月相划分月份，再配合太阳历调整季节的历法。这是一种很适合农耕民族进行劳作的历法形式。

蓍子：（犯困）啊……和汉语意思差不多呢。
三问：二月份的"如月（きさらぎ）"就比较难懂了。"きさらぎ"本来的汉字是"衣更着"，"再穿一件衣服"的意思，表示二月天气最为寒冷。
蓍子：（强打精神）哦，这个还有点意思……
三问：至于接下来的月份……

三月份"弥生（やよい）"源自"弥弥（いよいよ）"，本意是"新"，表示三月是万物复苏的季节。

四月份"卯月（うづき）"是"卯之木（うつぎ）"的谐音，"卯之木"是日本古歌集中表示"初夏"的季节语。

五月份"皐月（さつき）"的语源来自农耕，五月是插播秧苗（なえをさす）的月份，也就是"早苗月（さなえつき）"，经过演变，成了"皐月"。

六月份"水无月（みなづき）"的语源有一些争议，一种比较常见的说法是，"无"是"な"的合音字，"水无月"本来应该是"水之月"，也就是"多雨季节"的意思。

七月份"文月（ふみづき）"本来写作"文披月（ふみひらきつき）"表示人们在七夕时写歌著文，抒发胸怀。

八月份"叶月（はづき）"古时没有浊音，写作"はつき"，又称"月见月（つきみづき）"。红叶与中秋之月，指的都是阴历八月的景物。

九月份"长月（ながつき）"原作"夜长月（よながつき）"，表示"黑夜渐渐变长"的意思。

十月份"神无月（かんなづき）"的名称来自民间神话，因此非常有名。相传十月份诸神都聚集在出云开会，整个日本国中无神，因此被称作"神无月"。与此相对，在出云地区，十月则被称为"神在月（かみありつき）"。

十一月就是刚才提过的"霜月（しもつき）"，"霜降之月"，很容易理解。

最后的十二月叫做"师走（しわす）"，这里的"师"指的是僧人。到了旧历十二月，除灾祛邪的祭典和法事非常多，僧人们受邀到不同的村中去诵经，来回奔波，十分繁忙，因此有了"师走"之名。

三问：吁……（长出一口气）日本的"月份"到这里就介绍完了。以月为名，以时为意，日本人标榜的"风雅"可谓尽在其中。你觉得如何？（转过头来问蓍子）
蓍子：……呼……（趴在桌边熟睡中）
三问：……（半晌无语）唉，这家伙和风雅可谓毫不搭界……

地狱台词角·无责任考据版

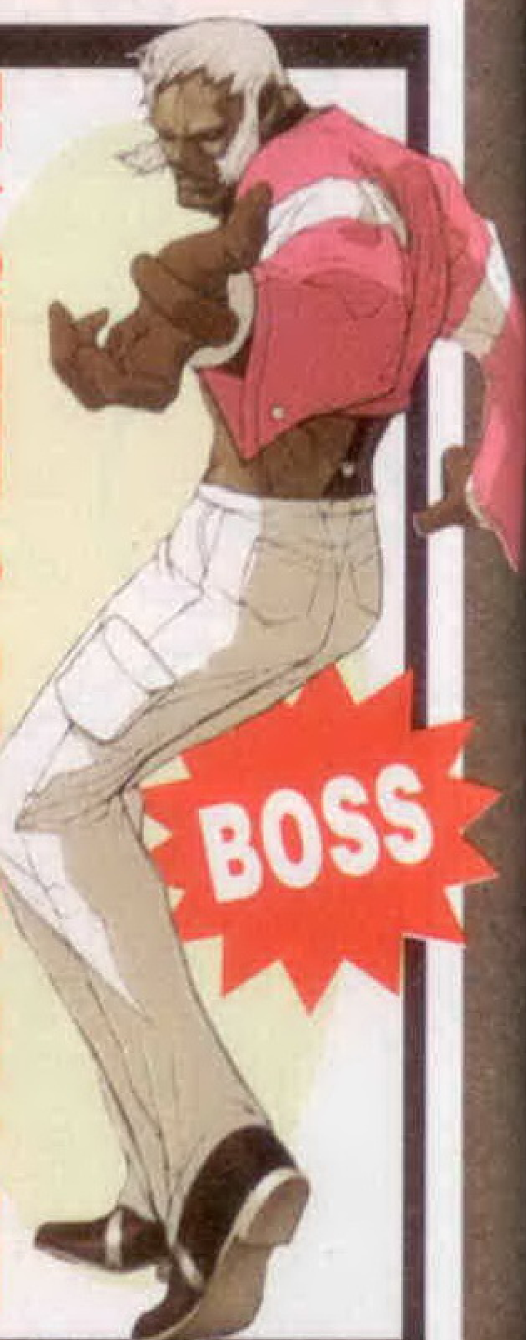
猴子：喂，别睡大头觉了，该你啦。
蓍子：（睡眼惺忪）哦，好……接上期，这次我们来说说七加四……
猴子：（怒）还没睡醒？什么"七加四"啊？
蓍子：（惊醒）啊，不是……我说的是七枷社的姓氏"七枷（ななかせ）"读音非常像"七加四（ななかし）"，日本《KOF》漫画里拿它当过笑料，说起来算是个"官方冷笑话"呢……总之，这次刊出的就是"真七"的台词集了！

●开场：（1）觉醒吧，大地！/目覚（めろ）、大地（だいち）よ！
（2）真讨厌，看起来好强……才怪！/やだな、強（つよ）そう……ってか！！
（《KOF 98》对八神时的特殊开场）

●必杀技：
1、哽咽的大地（むせぶだいち）
2、淬炼的大地（にらぐだいち）
3、沉抑的大地（くじくだいち）
上面这三招无台词。
4、跃动的大地（おどるだいち）
台词：别动！（落空时）……我不是说别动嘛！/動（うご）くなあ！……っていったろうが！
5、咆哮的大地（ほえるだいち）
台词：……去死吧！/……逝（い）っちまいなあ！
6、狂乱的大地（あらぶるだいち）
台词：老实点吧，马上就结束了！/おとなしくしてなよ、すぐ終（お）わるからよ！
7、暗黑地狱极乐落（あんこくじごくごくらくおとし）
台词：少给我得意！（MAX版收招时）……你的命我要了！/調子（ちょうし）乗(の)ってんじゃねえぞコラァ！……命（いのち）をもらった！
8、默示录（ハルマゲドン）（《KOF 2002》中加入的MAX2超必杀技）
台词：我会让你后悔的！/後悔（こうかい）にしてやるぜ！

乾いた大地の社

"干枯大地之社"是《KOF 97》中初次登场的七枷社的"中BOSS版"，在国内通称"真七"，凭借强大的招式性能一举成为了人气角色。为七枷社配音的是日本著名的舞台演员粟根诚先生，他的声线特点在演绎"真七"时表现得相当突出，豪快中带着一丝邪气，令人难以忘怀。





□责编/认为本届十运会完全有希望被拍成黑色幽默喜剧并获大奖的龙哥

购机 Q 新的“GBASP BRIGHTER”怎么卖？我半年前才刚买SP又出“加强”版！能用普通SP来改成“加强”版吗？我还不想重买一台，又觉得那个的背光好！ **（天津 郝斌）**

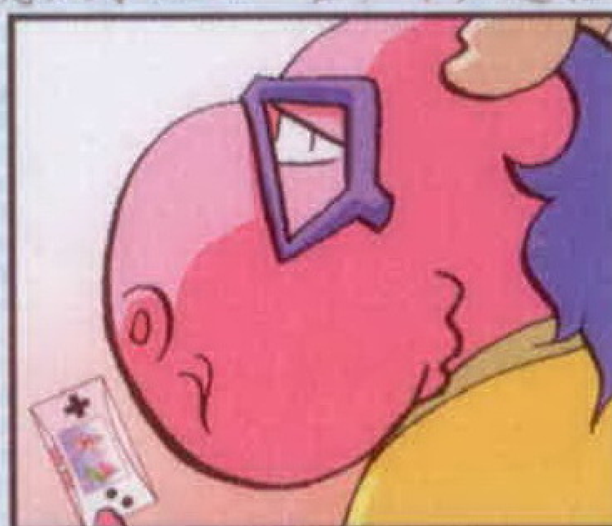
所谓的“GBASP BRIGHTER”其实就是将在GBM上采用的新液晶技术应用到以前的GBASP屏幕上，同时将以前SP屏幕使用的前光照明改为与GBM一样的背光照明，从而大幅提升了原来SP的屏幕亮度，简而言之，新的“BRIGHTER”说白了就是屏幕高亮版的SP，除了屏幕亮度外其余地方没有任何变化（包括价格），已经有SP的玩家其实是没有必要再买一款的。理论上来讲是可以“改”的，不过前提是您能弄到“BRIGHTER”版的新液晶屏，不过显然不可能，而且价格太贵，根本不合算。

杂谈 Q 1、我听朋友说PS3不能在一般的电视上用？是真的吗？2、PSP可不可以在网上下载游戏啊？这样不是盘都卖不出去了？3、我想在若干年后，PS会不会出到PSNN？啊？…… **（上海 庄佳琦）**

1、这不是睁眼说瞎话嘛。PS3不能在一般电视上用？这要是真的，他索尼的PS3还想不想卖呢？你朋友那根本就是完全误解了索尼的意思。作为下一代主机，无论是PS3还是XBOX360都将支持更高端的电视和信号输入方式以对应显示设备在未来的发展，但同时仍将保留对现有电视的支持。毕竟高端电视的发展和普及都还需要一定的时间，而PS3这种硬件的普及首先是必须立足在现有电视的支持之上的。2、龙哥说过，这样做是违法的。索尼明年要在大陆发售行货版PSP，对这种情形不会置之不理，这种玩法，不是长久之计。3、您想的太远了。家用机市场上，曾经如日中天的任天堂败在了第三代，虽然不能将这个“经验”套用在索尼身上，不过从微软的态度来看，起码PS3不会在与XBOX360的斗争中得到太大的优势。针对下一轮的家用主机大战，龙哥个人以为可能性比较大的结局应该是：XBOX360在前期占据主动权和较大优势，PS3在中后期将情势扳平并且取得一定的优势（但不会太明显）。至于您所说的“PSNN”，实在是太过遥远的事情了，说难听点，PS能不能出到“NN”都还很难说。



购机 Q 龙哥你好，我想入手GBM一台，不知道北京有没有的卖？多少钱呢？GBM随机附赠些什么？性能怎么样？ **（河北 陈伟 ）**



不只是北京，现在全国许多地方的游戏店中应该都有货吧，价格龙哥认为一千大洋以内比较合适。现在市面上贩卖的都是从日本那边过来的水货GBM，不过倒也配件整齐，完整的GBM除了机子外（编号是OXY－001），还应该包括一个GBM专用电源（编号OXY－002）和一个为了方便玩家平常携带GBM而附赠的小袋（编号是OXY－007）。GBM的性能就不说了，简要列举一下它的特色吧：体积大幅减小，外形更加精致；采用2.0英寸背光液晶显示屏，屏幕亮度非常好；外壳采用金属包装，质感很强；类似于XBOX360的可更换面板设计。GBM确实赢得了不少人的青睐，比如《掌机迷》的雪人最近就很想入手一台，所以开始打着“减肥”的幌子降低伙食标准攒钱，只是……为什么这种事也要拉着龙哥我？我又不想攒钱买那玩意，何况龙哥也没有雪人那样的“身体资本”。

游戏 Q 刚玩无双4猛将传，有一些基础问题向龙哥请教：立志模式中自创人物的技能习得是否能延续到其成为武将之后呢？比方说设置伏兵这个技能可以在其成为武将后用呢？因为本人没有太多时间玩游戏，希望龙哥告之！ **（山东 殷召明）**

不能。立志模式中学会的那些武将技能只能在该模式下的八个关卡中习得与使用，打完该模式成功创建出的武将是不能使用那些特殊技能的，不然正常的无双模式中选择该武将也能使用这些计策什么的话岂不是乱了套呢？准确的讲，通过立志模式创建的武将可以继承的只有最后选择的那把武器以及使用这种武器的武将的招数套路，此外还可以继承角色的各项数值，一般情况下，这样创建出来的武将各数值都已经快满了，之后再稍微练练就OK。

游戏 Q ●PS2《战国BASARA》织田信长·难的模式中“国境防卫战”除了死守在城门口，还有其他打法吗？可以讨取敌大将吗？这一关好难哦！天下一统·难的模式中，岛津义弘和本多忠胜简直是噩梦中的噩梦，有何妙招能胜啊？ **（北京 高辰）**

本关没有其他打法。岛津义弘建议多用“示现流六进”，至于本多忠胜的难度应该不大吧？虽然操作性比较差，但是整体性能还是可以的。

日本游戏制作人看“革命”

任天堂新主机“革命”手柄的发表曾给人们带来了相当的震惊，但就主机本身而言还有着太多的谜团。当大多数人都已经把目光放在了XBOX360和PS3身上的时候，我们不妨换个思维，看看那些著名的日本游戏制作人是如何看待任天堂的“革命”的——这里面有正面的看法，也有负面的意见，但对我们玩家而言，无疑是一个很好地了解革命的机会。

坂口博信（FF系列制作人）：“当我第一眼看到它的时候，脑子里面想到的就是‘太棒了！’和‘这正是任天堂啊！’，感觉就像是能够亲自用手触摸屏幕一样。也许有人会认为革命只是DS的扩展，但实际上它们完全是两码事。当看到这样一种全新理念时，游戏开发商其实是和普通玩家一样兴奋的。”

石井浩一（圣剑传说系列制作人）：“我认为游戏制作人会对制作使用于革命手柄的游戏感兴趣，尽管为此我们必须改变游戏的基本设计理念。比如你需要回忆自己作为一名小孩时的想法，并以此来看看可以用革命来开发什么样的游戏。如果能够做到这一点，那么应该就能做出一款完全不同于现有形式的全新类型的游戏！”

名越稔洋（F-ZERO和超级猴子球系列制作人）：“它带来的兴奋不仅是在我看到和摸到它的时候，用它来玩试玩作品时更是让人兴奋！我认为没有任何游戏制作人在接触到它之后不会被激起兴趣。它几乎集合了全部有趣的要素让你感觉自己就是游戏中的那个角色。”

樱井政博（卡比和银河战士系列制作人）：“我对任天堂降低游戏门槛的做法表示赞同，而且我认为把手柄按键减少为一个是个好点子。DS虽然让游戏更容易被一般人所理解，但同时也导致了操作方法的更加复杂，看来革命能够有效地改善这一点。”

寺田贵信（机战系列制作人）：“说实话，我希望革命的手柄还能更独特一点，所以最初看到它时我其实是比较失望的。不过这种感觉并没有持续太久，因为通过这个‘手柄’，射击游戏和格斗游戏的玩法都将大大改变，许多创意也都可以从此实现——不仅是游戏中的创意哦。”

石原恒和（口袋妖怪制作人）：“就我个人而言，相较于在它上面开发游戏，倒是更想亲自玩那些作品。”

游戏 Q 1、《悠远传说》里到底有没有“凤凰天驱”和“狮子战吼”两个技能，贵刊第19期上没有写出而在第20期上却出现了。2、D版的《悠远》这张盘是不是有问题，机子死活读不出来，可是那个BOSS却说卖得很好，还没有去换的，难道是机子的问题，可读其他的盘却很好。

（天津 杜长明）

1、有的，“狮子战吼”的习得级别是49，“凤凰天驱”的习得级别是69，另外“万物神追击”则是要在99级才能习得。关于您提及的这个问题，据龙哥对某人“拷问”后得到的答案如下：因为第19期做攻略的时间比较紧，而且当时干掉最终BOSS时己方的级别也不高，还没有学会这几招。直到后来打隐藏篇和做研究时级别涨上去了才学会这些招数，所以在第20期杂志的研究中特意补上的。2、您说的这个情况，并没有其他读者向龙哥提及过类似的，而且就龙哥去游戏店中了解得到的情报，《悠远传说》的那批D盘并没有质量上的问题，所以您遇到的问题应该只是因为那张D盘质量太次或是已被损坏。既然您机子读别的游戏都OK，也就不用为您的爱机担心了，另买一张新盘应该就OK。

购机 Q GBM今后走势如何？PSP降价后那GBA会降价吗？我这里的IDS要1200，不带卡的，合算吗？好象还是NDS好些，因为它已经降到1000块了。要回复啊，谢谢！ **（唐俊超 湖北）**

GBM现在在日本的销量挺不错啊，您要是有留心本刊最近几期电玩榜的话，应该可以看到虽然不一定能比得上NDS或是PSP，但比GBASP的销量实在是要高多了。虽然从本质上讲GBM其实算得上是一个“老”掌机了，但经过任天堂的重新设计和包装，还是能够吸引许多年轻玩家的，这一点，不但在外国，即使是在我国国内，多少也能看得出来。至于价格，估计近期内不会有明显的降幅，游戏店中八九百的价格估计会维持一段时间。PSP和GBA虽然都是掌机，但说实话，它们两者的顾客群并没有太大的重叠：现在购买新掌机的话最多只会在PSP和NDS之间如何选择有为难，毕竟GBA和PSP“不属于同一个世界”；当然，这并不是说GBA不如PSP.相反，GBA上的好游戏要比PSP多上太多，只不过两者“玩法”的不同就注定了现在和将来PSP降价与否都不会对GBA的价位产生多大实际影响。现在市面上IDS的价格大致在1100－1200之间，您那的价格还行。IDS与NDS的比较，不能单纯的只从价格上来看吧，毕竟IDS是行货机子，有完善的保障和售后服务，而水货的NDS虽然价格便宜一些，却是没有这方面保证的。

游戏 Q PS2版生化危机·维罗尼卡中，我玩到第二部分，即克里斯到达岛上后，我得到一把黄金枪，这个道具我不知有什么用，打穿版也没发现有什么用！另外，我还想知道《FF10》中第七个召唤兽的6个戒指怎样得到，听别人说只要把之前的6个召唤兽得到便有了，可我只得3个(我怀疑是我把它们卖掉了） **（杨青谕 陕西）**

那把黄金枪不是在正常游戏流程中使用的，而是在隐藏模式中使用史蒂夫所必须具备的道具。关于FF10中的第七个召唤兽，应该是西摩尔使用过的アニマ（Anima）吧，它的入手方法不是什么得到6个戒指，而是要解除之前得到召唤兽的那六座寺庙中的封印，也就是说要打开庙中的隐藏宝箱，一般来讲只要多找找并不难发现。还有，找这些宝箱最好是在收召唤兽的过程中顺便就全搞定了，至少收



完召唤兽后马上再回头拿一次，不然等到游戏后期再回头收集的话，有的寺庙门口可是有极为强力的暗黑召唤兽拦路的哦……它们随便一个都比正常游戏中的最终BOSS强上N多倍。打开全部六个封印之后再去バージ＝エボン寺院（TEMPLE OF YEVON BAAJ）的祈り子（Fayth）之间中剧情后入手。

游戏 Q 小弟几次给你写信都没有得到垂青，想必这次我尤如“涛涛江水，连绵不绝”的真诚能感动龙哥！这几天闲来无事正在玩PS2上的《卧虎藏龙》，但开始玉娇龙盗得青冥剑，打完看院家丁后，出现如下提示“Tip:Blue Torches Show where to go next,Green Torches show alternate paths,Empty Torches show blocked paths”，“Tip:I'se ACTPS where in front of doors to open the door”。此后小弟就不知怎样发展剧情了。我在网上也没有搜索到关于该作的攻略，郁闷啊！敬请龙哥能指点一二，如果能发篇攻略文章那就更好了。另外，如果我买XBOX360豪华版，可不可以玩XBOX上的《翡翠帝国》？ **（云南玉溪 张建新）**

看来这款游戏您才刚开始玩啊，那两条提示第一条是告诉您“地图上有蓝光标记的地方是下一个剧情点，也就是我们推动流程要去的地方，绿光标记的是可以通过的道路，空的标记则是目前无法通过的地方”，第二条提示是“让您查看一下门前有什么东东，好打开门”。相信明白了这些提示，您也应该知道如何打下去了吧？至于攻略什么的，这种游戏龙哥还是建议您自己钻研，有问题实在搞不懂的话可以再过来问，像这种英文提示什么的如果看不懂其实抱本字典翻翻就能搞定的。XBOX360豪华版……有钱人啊，当然可以，放心。

杂谈 Q 1、生化4的美版（PS2）是10月25日吗？2、生化4的制作人不是三上吗？是不是因为三上看不得CAPCOM把BI04移植到PS2上，所以他辞职了？3、听别人说，50000型的光头要比70000型的皮实，是吗？4、354猛将传白金典藏版里有些什么东西？ **（贵州湄潭 ？）**

又是一位不署名的读者，抱歉名字只能用问号来代替了。1、对，本期杂志就有PS2版的补完攻略。2、负责制作生化4的正是三上真司领导的CAPCOM第

PS2读碟死机的问题

龙哥，求求你快救救我吧！这些天，我的PS2不知咋了，一读碟就死（比如GT4），而GTASA死机时没有什么征兆。但是，只要从一个场景到另一个场景（例如从“家”到“家外”）就会黑屏好长时间，有时就这样死机了。机子是六月份买的，七万型。而死机是九月份开始的，是不是光头老化？还是机子内部的问题？请龙哥一定要帮帮我。 **（孙博闻 陕西）**

一般来讲，导致读碟死机可能是光头或是改机芯片的问题。如果是一读碟就死则是芯片的问题可能性比较大，要是玩了一段时间才死机则很有可能是光头的问题了，比如光头高度或是功率的问题。听您所说，似乎两种情况都有，因为无法确定您的机子到底是哪种情况为主，所以请您根据上述两条原则自行确定。当然，最好还是找个比较熟的师傅确认一下。

PS3可能不再使用记忆卡存储

1、PS3到底什么时候上市（北京市）？多少钱？是完全兼容PS2的游戏吗？买了PS3，PS2就要卖了，但是记忆卡中的记录是随之而去，还是可以放进PS3的记忆卡中。2、《合金装备3·生存》什么时候出呀？是说里面会增加FC中的合金装备作品吗？《MGS3生存》是只能玩网络对战还是包括网络和单机两种模式的任务？ **（北京 邢晨）**

1、官方说法是明年春，不过可信度不大，很有可能得延期。PS3可兼容PS2游戏，但是否“完全兼容”就很难说了，毕竟PS2也不能“完全兼容”PS上的游戏不是，能兼容绝大部分就行了。关于记忆卡的问题，从PLAYSTATION官方杂志透露出来的情报来看，索尼已经准备放弃现在的标准记忆卡模式，而是和PSP一样采用新的记忆棒来进行存储。也就是说，我们不能把PS和PS2游戏的记录通过现有的记忆卡转到PS3上，起码不是像现在直插这么简单。不过考虑到PS3如果使用记忆棒进行存储的话，那么与电脑的联动将非常方便，换言之，我们很有可能可通过电脑这个中介将那些老游戏的记录转移到PS3的记忆棒里，此外，通过这种方式还能很方便地直接从网上下载一些很强的记录再拷贝到主机中。2、《MGS3生存》美版发售日是今年11月14日，日版是在晚一些的的12月22日。这次的“生存”实际上是个大合集一类的东东，3张碟中分别包括MGS3、“生存”、特别游戏影像和MGX2版的MGS与MGS2·索利德等。可能许多玩家都以为MGS系列最初是登场于FC吧，其实并非如此，本系列第一次亮相是在MGX2这台主机上（确切点说应该是游戏型简易PC）。本作应该是有网络和单机两种模式，不过从目前公布的影像和资料来看，这次“生存”的重点是网络方面，只玩单机很可能体会不到它的乐趣。

元老级









四开发部，而且由于开发过程中发生了许多变故，所以本作其实可以说分为四次大的改版：第一次改版是因为太过于强调动作性反而丧失了原味，最后把这款改成另一个名作《恶魔猎人》后反而大受欢迎；第二次改版就是在2001年9月13日当时公布的BH4，但因为不够创新而被否决；第三次改版仍是以BH系列为核心的安布雷拉公司、生化病毒为主轴，但也被否决；第四次改版后的作品就是现在我们玩到的BH4。三上离开的原因和您所说的差不多，因为其坚持要让NGC独占本作，使得三上承受了来自CAPCOM高层的极大压力，甚至还被降职、减薪，最后CAPCOM经营高层在利润的考虑下，于2004年底宣布本作将跨平台到PS2上推出，之后……就是由小林裕幸接手担任BH4的游戏制作人和三上的离开自立门户，所以本作的制作人写的是小林裕幸的名字而不是三上真司。3、这个不好说，龙哥没有做过专门测试。4、真354猛将传的限定版有两种套装，其中一种包括关羽的青龙偃月刀和吕布的方天画戟手办、原创猛将传海报卡片、《三国演义》故事书和真354对战卡片58枚；另一种包括PS2版真354和真354猛将传原创卡片四枚。两种限定版套装售价都是8800日元并包括真354猛将传游戏。

杂谈 Q 我有几个问题想问你：1、前段时间买了一个SMS2回来后，照着第18期的《掌机迷》修改晓月，果然成功，而后我改牧场物语的金钱时，修改后下载到卡上，发现存档没有了，然后试其它的卡都是一样，改后就没有存档了，是不是SMS2只能改晓月啊？2、《露娜传奇》中的天使之剑如何获得？3、玩《封印之剑》，测乱数时，第一次绕过后、中断后、发现第二次绕和第一次的结果就不一样了，人物没有行动，怎么回事？帮忙解答一下。

（安徽霍邱 冰刀）

1、SMS2在修改游戏ROM存档时，有的需要用到校验，有的则不需要；比如晓月不需要校验，所以您可以直接修改成功，而牧场物语和一些别的游戏则是需要校验的，建议您去SMS2生产厂商圣嘉的官方网页看看。2、就龙哥所知，天使之剑的获得方法是在保护者之洞穴里（忘了确切的叫法了，大概是这个意思）打败隐藏BOSS，之后会随机得到一个徽章或是天使之剑，建议打之前先存个档。另外还有一种说法就是游戏开始回答白龙的问题时选择答案“我希望能够保护自己所爱的人”或是“我不知道”再打就一定会掉这个道具。这把天使之剑攻击力并不算高，但如果与初期卖掉龙之钻时获得的大剑师之书配合使用的话就可以发出隐藏的强力超杀。3、火纹系列的乱数一直都是很复杂的东东，以前龙哥曾经在热线中做过一个非常基本非常浅显的介绍，真要把这个问题说清楚的话太费事了，还是建议您去专门的论坛看看，而且说实话，乱数这种东东，即使总结出了所谓的“规律”，也只是一个大体方向，是不可能有定数的啊。

硬件 Q 我的PS2是美版50001型，由于电压的问题只能再买个变压器，但买的这个“酷豹”的变压器是自带风扇的，现在PS2是工作时没噪音了，变压器却来捣乱，玩的时候真的很窝心，对于这种情况龙哥有什么办法吗？（别告诉我让我再买一个）。电软163期龙哥热线P103右下角北京的林毅朋友的PS2不读碟的故障，在我看来有可能是他在买PS2前光头就已经被掉包成个翻新光头，只不过BOSS功率调大了，平时玩时读碟很顺利，但光头寿命一旦到了，平常“好好”的机器就会突然哑火，再修复也是不可能的，当然这只是我的个人见解，只是多一个解决途径而已。听说市面上出了一种PS2 30合一的工具盘，功能十分强大，有HDL、金手指等很多功能，怎么没听电软介绍过啊，目前我只拿它当金手指用，别的什么功能也不懂，希望电软给推荐其它玩友。说到金手指，突然感觉近来电软的“秘技天地”里已经没有它的踪影，为什么呢？是觉得用金手指很可耻吗？用不用这只是玩友的选择，更多的是带来额外的乐趣，希望电软能够重新添加这个栏目，尽量是RAW格式。

（河南焦作 张少华）

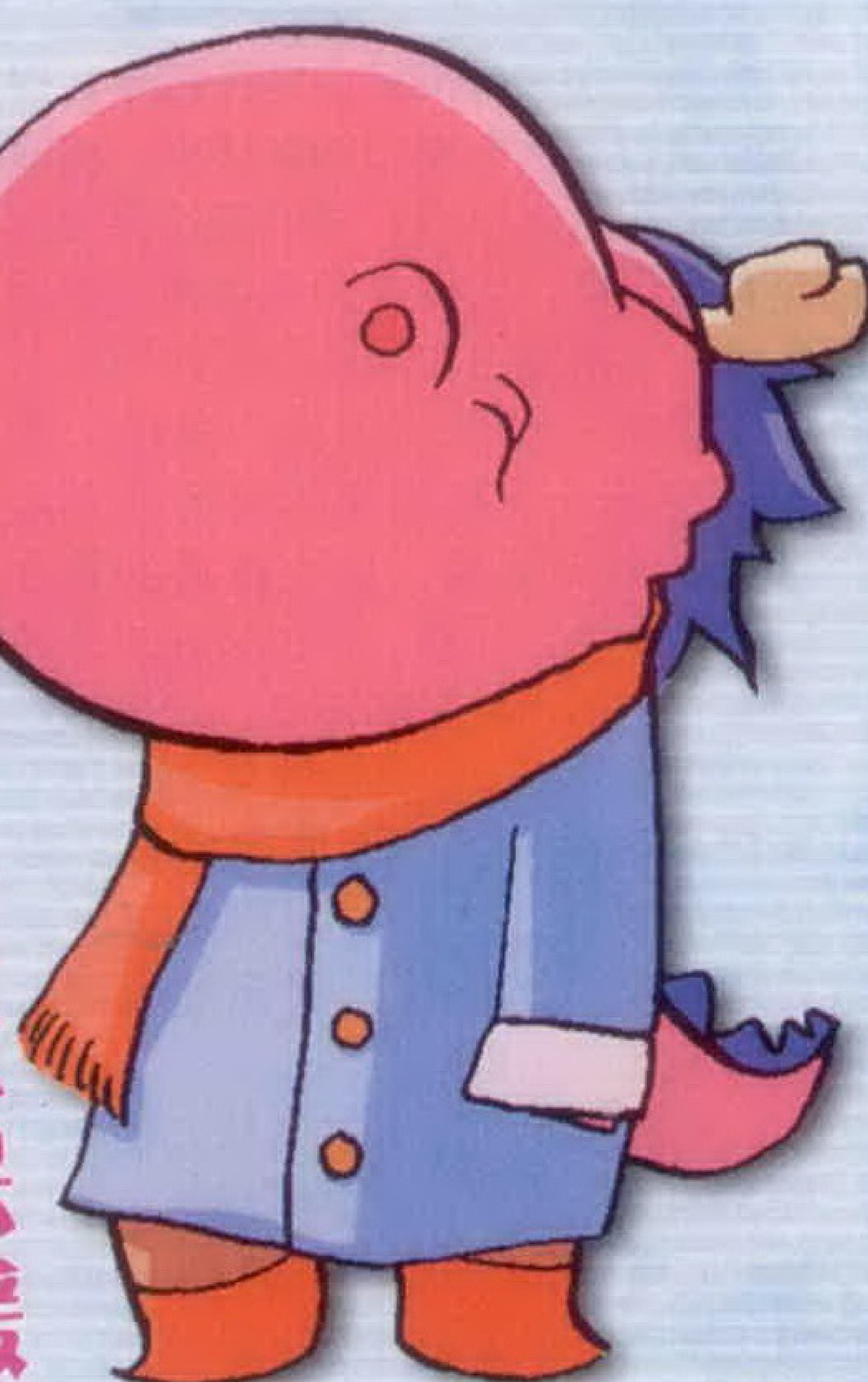
说实话，答案很有可能是“再买一个”（笑），不然的话只能自行处理您变压器的自带风扇。因为龙哥没用过这个牌子的变压器，所以不好说，通常的做法就是拆开来看看螺丝有没有松动，除尘加润滑油等等。被JS将翻新光头调大功率的猜测也是很有可能的。您说的那个PS2上的30合1工具盘确实是前阵子刚推出不久的，里面有许多使用工具软件，但这毕竟不是官方出品，而是D商自制的东东，照直了说就是“非法软件”，杂志上怎么能宣传这个？其中不少软件，比较有使用价值的以前杂志科普园地中都有过相关介绍，剩下的那些软件，因为可能会用到的玩家数目很少，所以也没有多大介绍的必要。金手指的问题，大家见仁见智，但我们的观点是以后“秘技天地”栏目不会优先考虑刊登金手指码。“秘技天地”中刊登的秘技不但是提供给大家交流，同时也是对秘技提供者本身游戏能力的一种肯定，因为这些秘技通常都需要玩家对游戏本身相当的熟悉才有可能发现，而金手指这种东东，不具备这种限制。况且金手指码通常都是一大串，使用不同金手指的玩家刊登的码格式还不一样，太占空间，在杂志版面有限的情况下，我们只能有所取舍了，还请见谅。



周边 Q 我有几个关于PSP的问题，1、如果想用PSP看电影，那对应PSP的UMD影碟在哪可以买到？2、将影片资料转换为MP4格式的软件哪些比较好？3、PSP的光驱长期闲置会不会坏？一般多久才会坏？4、目前市面上最大容量的PSP记忆棒是多大的，大约价格是多少？

（铁拳高手）

1、当然是去游戏店买了。2、现在很多软件都可以转MP4，其实网上有很多资源可以直接下载，而且基本现在有PSP的播放器，不一定非要MP4才能播放。3、如果保护得当，应该不会坏的，再说了掌机这种东东，难道还有人专门买回来搁家里供着的？基本上新机子不存在“长期闲置”的可能。4、2G，原装的SONY和SCANDISK价格大概都在1300－1400，另外市面上也有组装的记忆棒贩卖，2G组装记忆棒现在价格大概是九百左右，龙哥还是建议购买原装棒。



GAME BAR
闲 聊 游 戏 吧

我赫然发现自己在家里面说的话是越来越直白，而在bar的这块文字里，竟然还不时荡漾些小资情调。

我成功地分裂了，终于。

那这期就说些比较实在的——文章不必有限制，是我说过的话，但那更主要的是指想法和立意。及至落于笔下而成的文字，还是要斟酌一些的——既然是投稿性质的创作，那就要考虑受众的立场，一些大段大段的简单日常记事以及过于口语化的应用，是不甚合适的。

你可能会说，我觉得就是这样的平常才容易引起别人的共鸣啊。傻孩子，所谓共鸣，是一种振动，那么振动呢，就是要有跌宕起伏的。这放到文章中，是同样的道理。

这期的主题，是湖。我那天去湖边坐了一会儿，感觉不错。 □唯夜



一个足球先生的GAME OVER

由于我那幼稚的意识形态的局限性，我一直认为一个人如果想要扬名立万，肯定比"梦想中国"或什么"超级女声"里描绘得要难。即便是干坏事，起码也得是驾机闯红场或刺杀小布什这样的级别。然而这个世界终究还是有些戏剧色彩的，譬如我的那位高斯特洛夫斯基同学，仅凭着他那一部颇有"骨感美"的7万型PS2就一举成了我们班里偶像排行榜上的当红小生。

拥有一部体态轻盈的7万型PStwo，也曾一度成为我青春岁月里一个短期的奋斗目标和崇高的战略理想。但我老妈仅用了一句"你再敢买游戏机我把你的狗腿打断！"就把我吓回了极端现实的世界，我还得继续面对只有一部粗笨的39001这一惨淡的人生。这让我不禁地感叹：严母猛于虎也。

从性感的7万型PS2说回到我的那位高斯特洛夫斯基同学，风传其出生在西夏，民族好像也是什么拗口的党项族。据说其祖上和《水浒传》里的高俅高太尉还有些瓜葛，如果按照遗传学的原理来看，高斯特洛夫斯基同学在理论上也应该是一个风流潇洒的角色。然而事实是——高同学的造型很有点超现实主义风格，其相貌真的是令广大"青蛙"汗颜。不过好在其还有另外一个相当拉风的特点：他是我们学校里唯一一个比恐龙还要珍贵比大熊猫还要可贵的，大脑和四肢一样发达的男人。不过，高斯特洛夫斯基同学诡异的踢球方式倒颇具高太尉年轻时的风范。

相比起高太尉把毕生精力都奉献给了中国的足球事业最终却连一场国际性比赛都没有参加过的悲惨，高斯特洛夫斯基同学无疑要幸运得多。如火如荼的WE系列给了高同学一个圆梦世界足坛和完成高太尉遗愿的机会。从WE2002开始，高斯特洛夫斯基同学的WE战绩在班里乃至整个学校范围内都长时间处于一种"东方不败"的状态。和他比起来，我们的操作甚至可以说连一点儿技术含量也没有，高同学也一度博得了"小高俅"这样的美誉。尤其是连续经历了WE7、8、9这三代的洗礼后，他的技战术水平愈发取得了量的突破和质的飞跃，基本达到了"独孤求败"的境界。

我现在依然清楚地记得那个风雨交加的夜晚，英姿飒爽的高同学指挥着英格兰红十字军接连挑翻了我们其他几人的法国、巴西和荷兰，高同学也颇有股"狮心王"查理一世率军东征的气势。原本以为我所钟爱的意大利美男军团能够阻挡高斯特洛夫斯基同学前进的步伐，可没想到素来号称"最坚固的盾"的意大利队也被十字军三次洞穿了大门，这使我充分感受到了"风萧萧兮易水寒"的凄凉。以欧文、杰拉德、兰帕德、费迪南德为轴心，再加上对发型甚有研究的贝壳汗姆同志时不时地来上一两脚鬼祟的任意球，高斯特洛夫斯基同学的"十字军"可谓是兵强马壮。尽管那场比赛他有借助高太尉的"威名"狐假虎威的重大嫌疑，但其还是很不客气地本着"比赛第一，友谊第二"的基本原则以四战全胜的战绩彻底打击了我们脆弱的心灵。只要看一眼我们当时那呆若木鸡的表情和比青菜还菜的脸色，就会明白什么叫"哀莫大于心死"。

在集体惨败给高斯特洛夫斯基同学之后，我们以座谈会的形式深刻分析了失利的根本原因。归根结底，我们认为高同学的足球天分和高太尉还是有着千丝万缕的关系。试想，如果原产自中华的"蹴鞠"真能算是地球上最早的足球运动，那大宋年间的高太尉无疑就是足球运动的先驱以及贝克汉姆、罗纳尔多等人的榜样和楷模。高太尉本人也完全有资格被推举为人类历史上第一位足球先生——当然，要说他是世界上第一个职业足球流氓也不为过。高斯特洛夫斯基同学有着这样一位高祖，其出众的足球水平无疑是水到渠成。

给失败找到了如此大义凛然的借口，我们的身心都倍感轻松。但综合地分析WE9，不得不说这一代的手感实在是有些疲软。短传与禁区前沿的直塞简直就是直接把球传给了对方，我都有些怀疑我方的NPC球员是否在踢假球。而且球员的盘带集体趋向于业余水准，动作惯性之大不禁使人联想到也许在月球上踢球才会是这个样子。

就在我们一致认为高同学将在球星之路上撒丫子狂奔时，没想到他却毅然地选择了激流勇退。理由居然是他那当柔道教练的父亲认为足球这项运动还不够生猛，只有柔道才是适合高斯特洛夫斯基同学这种男人味十足的男人。中国足球的下一代希望之星就这样被无情地扼杀在了摇篮里，一个足球先生也就这样提前结束了他的一个时代。

本以为这段故事就会这样结束，本以为高斯特洛夫斯基同学率十字军征战的壮阔场面将只能变成我记忆里的一个定格，但在另一个风雨交加的夜晚，高同学不请自来并下榻在寒舍。多人同乐的第一选择当然还是WE9，不过碍于比赛结果实在是令人难堪，具体的比分就不做汇报了。虽然此时的高同学由于练习柔道而变得满脸横肉面目全非，但他还是一脸煽情地对我说："小鬼，其实英格兰的商业足球和意大利的性感足球都是不错的，关键要看你对它的理解。与委内瑞拉和厄瓜多尔这样总是盛产美女球迷的国家相比起来，亚平宁半岛总是盛产着美男球员。作为欧洲14-16世纪文艺复兴的发源地，意大利男球员们不仅长相英俊，而且独有一种文艺青年的儒雅气质。他们在球场上不是在踢球而是在走T台。"——当然，高同学这样说不够客观。事实上在我看来，意大利男球员的身材比专业模特还要专业，毕竟皮耶罗等一干拉丁美男所参加过的时装表演比一些三流模特还要多。



看雨过，听风行。我说老高你别扯些没用的，快教教我任意球的技巧才是正题。高斯特洛夫斯基同学却摆摆手，以一个很生猛的造型看着蓝蓝的月亮，说：是游戏，就应该在没有GAME OVER的时候选择GAMEOVER。

□文/joni



没有人会知道，也没有多少人会去关心，这款由CAPCOM原创的带有网络性质的RPG能走多远。除了2003年E3展上的宣传片让我们知道CAPCOM还有这么一款作品后，就是同年TGS的试玩版，然后游戏就开始“潜水”，直到去年3月游戏发售。CAPCOM自身对它的期望远不及《生化危机：爆发》，但它却获得了不比outbreak差的销量。没有狂轰乱炸式的广告攻势，但仍然能取得不错的成绩，那游戏一定有它的过人之处。

不得不承认相对FFXI、PSO等网络游戏，这是一款显得有些“朴素”的作品——咋看之下武器确实很多，但职业却只有战士和弓箭手，多少显得不够大气。人物身上的各种装备分类详细，但美形度上却稍显不够，凸显出的是一种原始的粗犷。作为一款动作RPG，其操作方式也是不多见的——需要利用R3操作主角的所有攻击动作，这直接加大了游戏难度。

但是，列举出如此多的“不是”，都是笔者在初上手时对它的看法，但如果大家仔细结合它的世界观再加以评论的话，前面的“不是”就变得合乎情理了。这是一个原始社会，玩家生活在一个小村落中，没有什么邪恶的组织，没有什么拯救世界的沉重使命，玩家在这个原始社会里要做的就是学会生存，猎人很自然就是自己的职业，以猎取更强的怪物为目标——一个很简单很容易让人接受的世界观。在这种氛围下，游戏中的各种设定就必须与它相协调：在原始社会里肯定不会有魔法师、精灵、矮人这些幻想大陆里存在的职业，而相对较少的两个职业在游戏里就显得更合理。再来是装备外观的设定：因为玩家自己本身就不是冒险家、浪客，而是一个在弱肉强食的残酷环境下努力生存的猎人，过于华丽的防具恐怕只会给自身带来更多的不安全因素（容易被发现？）。至于游戏里的防具，它们大多是用猎物身上取下的素材和矿物制成，所以外观才比较粗犷。

说了这些，那么再谈谈操作——老实说游戏的操作并不够友好，用到了手柄上的所有按键，适应起来需要一定时间；其中受大家争议最多的还是攻击设定这一环，记得我在玩了20个小时后，用大刀有时还经常挥空。印象中，我只玩过两款用R3作为攻击键的游戏，一款是《捉猴2》，另一款就是《怪物猎人》了。用R3操纵攻击的优点很明显——能够与游戏中人物的攻击动作贴合得更近，使玩家投入感更强，与频繁的按键方式相比更加真实。比如在用大刀时，将R3用力推前，一刀斩杀下去的快感实在无法形容。但是这样设定的缺点也很明显，就是连续攻击时需要不停地调整与攻击对象的角度，否则很容易因角度不对而挥空，在这点上CAPCOM的门槛儿做得偏高了一些。

●生命的真谛——生存

本作最大的主题就是生存，既然让生命都会回归到最本原的方式，那游戏中的任务是否与之相辅相承呢？游戏任务LV1、2基本上就让玩家体会了一下生存的乐趣与艰辛。初期，你只能猎杀不算强大的食草恐龙，剥取它们身上的生肉与龙骨；你要在湖边用根鱼竿花很长的时间钓起几条小咸鱼卖掉，以赚取微薄的金钱；你必须翻山越岭去采集蜘蛛网和草药等古怪素材，而当你在偷取火龙蛋时被发现后，你只能拼命地往营地里跑。当你终于气喘吁吁地完成任务时，一定会对“弱肉强食”这个永恒不变的生存之道有了更深刻的认识。

为了生存下来，你就必须变得更强，这次被火龙追得鸡飞狗跳，下次你就可能踏着它的尸体一刀一刀地剥取“战利品”。舍弃掉深邃的世界观，只让玩家追求纯粹的生存乐趣，这就是CAPCOM带给我们的另类体验。

●体会生存的艰辛是我们的原罪

这款游戏无疑也体现出了CAPCOM在动作游戏上的硬派作风，一种毫不妥协的态度。游戏本身对应网络，因此不可能有几个级别的难度供玩家选择。这款作品只能让玩家适应它，而不是它适应玩家。熟悉R3的操作还只是初上手的玩家需要跨过的第一道门坎。游戏中的BOSS级怪物都很强横，在ONLINE模式下也许你可以通过与其他同伴的合作打败BOSS，但在OFFLINE模式下只能凭一己之力对付敌人。如果企图用和BOSS硬拼，然后狂吃回复药的方法来取胜，你只能很快就会被一群猎人放在板车上扔回营地。猎人不能只靠蛮力地，活用各种道具陷阱，就显得尤为重要。

作品废除了级别设定，玩家不必再像玩某某网络RPG那样整日沉浸在练级的痛苦中——一切除HP外的数值提升全靠一把好的武器和一套好的防具。有些就地取材的素材入手较为容易，但大部分武器素材还在BOSS级怪物身上。而且取得一次还不够。总之，“猎人之旅”会是个艰苦、漫长的过程。

●荒漠中诞生的嫩芽

如果把前景不是很明朗的家用机网络进程比喻成沙土地，那《怪物猎人》就是一棵嫩芽，它给人以耳目一新的体验。每当看到网上回过两百多帖的关于本作的讨论帖时，我感觉很欣慰。在受到大家好评的同时，相信其销量也让CAPCOM宽心了。从游戏中我们看到了CAPCOM不拘泥于传统网络游戏的格式、务求创新的可贵精神。在其他厂商纷纷将自己的名作网络化的同时，CAPCOM大胆地推出这款作品，无疑是在为家用机网络寻找新的发展之路。

笔停于此，笔者由衷地希望CAPCOM本着这样的精神为业界注入新的活力。　□文/白银贵公子





我一样与你错开时间的距离，红色的蝴蝶，本以为是走向出口的引路者，可是我仍困在你撒下的森林。

我在尽头，你在途中。就算双目无法治愈，永远陷于漫长的黑暗，我也会牵起你的手，即使走不出深邃的丛林，也会陪你看天幕渐明和破碎的红蝶留下的光点。

我还记得，那是2004年的夏天，时间的洪水带走身边的朋友，还有那些一去不复返的场景与对白，如下档的电影，新片上映，散场之后，挥手再见。

我戴上耳机，《零·红蝶》的主题曲回荡在我脑中，眼前依稀有红色的蝴蝶飞过，闪着光点。

记忆中，不只是天苍姐妹的身影和山盟海誓，还有属于我自己的回忆，都记在那本没有日期的日记上，红蝶翻过的一页。

杂乱的字迹，透露着我对她的思念，即使彼此每天都能看见，可是心仍相距很远。我们传纸条、写信、打闹，都显现在页面，每个人说着我既熟悉又陌生的对白，是一场黑白的老式电影，画面很差，我仍然被这些熟悉的情节感动得泪流满面。

两只红蝶飞过，轻轻地带过了几页。

我们分别后的时光，彼此如陌生人般擦肩，再也没有往日见面后的嬉笑打闹，我被迫回到了丛林的起点，你们仍在途中盘旋。绿色流淌过每一条大街，那些说不出口的话，那些没有讲完的故事，就让它算了吧。这样一个夏天，真是寂寞。

一首歌终于结束了，蓝色的幻觉从眼前撤出。红蝶消失了，天苍姐妹也牵起手离开了，那本日记也随着风飘散开来，洒落了一地纸张，零落的字迹，然后随着时间的腐蚀消失了。只留了一张空白的纸，把那些记忆都沉淀在蓝色的幻觉中。

再一次把《零·红蝶》通关一遍，仍有少许莫名其妙的感动在心中泛起，扩大，又缩小，然后平静下来。

只记得那些零碎的幸福、那些断续的旋律，却再也无法拼装成原来的样子，回忆里仍然有你的笑容，但时间却无法回溯到从前。就如同夕阳身后的江边，长长的椅子，依稀还有你的身影，还有仍不肯离开的我，每一天的等待和守着不变的誓言。

□文/商俊卿

再见，幻想

□文/风印

oh
how many men
we women
write

love poetry
for

and oh
how singular
...it seems
to foolish girls
who feel...

in love.

寂静的荒原苍茫一片，那一瞬间，我甚至觉得它比头顶的天穹还要辽阔。是的，我听见了远处的脚步声，那三团奔跑的火光向我飞奔而来，就像藤原拓海同学的AE86一般疯狂。五年以前，赤红十三就是这样，像一阵风一般掠过了我的眼前；虽然已经过去了五年，但它坚毅的眼神却始终不曾改变。它们的奔跑直闯进了我的记忆深处，让我的心就像枚汽油弹一般熊熊燃烧起来。

幽暗的第七天堂中，黑衣长发女子的曼妙身姿艳光四射，使某人蛰伏已久的春心在瞬间又重新活蹦乱跳起来。

“啊呀……蒂法，她、她果然还是这么漂亮啊！”我一拍大腿，脸上瞬间便被狂喜的笑容填满：“瞅瞅，这么一比，什么莉诺雅什么尤娜之类的人就可以靠边儿站了。看来，这争论了好几年的SE社第一美女，今天总算是毫无争议地诞生了！”

“得了得了，别你大爷了，见过那漂亮的吗，啊？”坐在我旁边的锤子斜了我一眼，语气中透着冷漠与轻蔑：“一个蒂法就把你给高兴成这样了，那等会儿艾莉丝一露面，你还不得给乐抽过去啊？”

“打住！你给我闭嘴吧。”我一脸不屑地冲锤子摆了摆手：“你也就这点儿欣赏品位了，就艾莉丝那张无限接近于中年妇女的脸，有哪点跟漂亮这个词搭边儿啊？”

还是没变，就连争吵的内容都和五年前一模一样。我这样想着。于是突然间，那些难忘的往事便如同是时光的瓶塞被拔开，刹那间便喷然而出，涌上心头。

是的，当那些与最终幻想7有关的记忆开始慢慢风化的时候，它们已经在我的脑海中珍藏了一千多个日日夜夜——五年前某个阳光明媚的下午，某中学青涩的篮球场上，高一五班里最负盛名的两个不良少年正蹲在高大的篮球架下窃窃私语。在离开街机厅的那些日子里，每天放学后，他们都会无所事事地蹲在这里，低着头天南海北地扯淡。那是放学时分，不时会有一些貌似天仙或貌似马铃薯的姑娘们从他们身边经过。这个时候，他们便会抬起头来，对着那些姑娘的背影轻轻地吹上几声口哨。几个长得很像男人的中年女老师看见了这一幕，于是她们整齐划一地把头摇成了拨浪鼓，并指着那两个不良少年痛心疾首地评论道：“啧啧啧啧，瞧这两个无耻的小流氓啊！”

然而事实上，他们这样做只是为了有趣，一丁点儿猥琐的意味都没有。要知道，这两个来到花季还没有多久的孩子才刚刚情窦初开，纯洁得就像两卷刚刚摆上超市的卫生纸。

这两个人在放学后的时光中选择远离街机厅，这实在是情非得已。也许你没有见过上世纪末非法小街机厅的容颜，因而你不可能知道它们究竟能有多糟糕。它们隐藏在靠近学校的隐秘的小巷中，空间逼仄、烟雾弥漫、光线昏暗，其中经常游走着各种长相乱七八糟身份也是乱七八糟的人。时不时还会



有人友好地拍拍你的肩膀，而当你转过头去，便会看到一张棱角分明的脸笑眯眯地看着你，一张血盆大口一张一合，发出了如下的音节：“小孩儿，有钱吗？没钱币也行。都没有？那让我摸摸，摸着了可就成我的了啊。”你一脸无奈地向着老板的方向望去，企图得到一些帮助，然而老板却呆坐在门前纹丝不动，就如同折了胳膊的维纳斯一般矜持，只有当顾客前来买币的时候才会迅速地将钱收于囊中，静若处子，动如脱兔。

如上所述，在被一个肌肉发达的真?混混连续洗劫三次过后，上文中所提到的那两名菜鸟级的混混终于安静地选择了退出。他们轻轻地来，又轻轻地走，挥一挥衣袖，带走了口袋中最后一枚幸免遇难的铜币。

说完了那些属于记忆阴暗面的小街机厅，让我们再次回到那个阳光明媚的下午，我们看到，那枚铜币就紧紧地握在混混甲——锤子同学肥硕的右手中。他表情肃穆地盯着那枚铜币，良久之后才抬起头来小声说道：“这样，如果是正面的话，咱就去找点儿新的乐子；如果是反面的话，那咱就老老实实回家。OK？”

随后，蹲在锤子身旁的混混乙——风印同学便无比坚定地点了点头。

锤子的拇指将那枚铜币弹向了半空，铜币在空中转着圈，懒洋洋的阳光被它打成了碎片，纷纷扬扬地，随着它一起落在了锤子的手上。我迫不及待地凑过去看答案，于是“XXX游戏室”的字样便映入了我的眼帘——反面。

一阵巨大且冗长的沉默。

“真的回家？”我挑起眉毛看了看锤子。

“咳咳，老风，其实吧，这个，规定是死的人是活的，作为跨世纪的新一代，咱们不应该太死板。”锤子先是作警觉状向左右看了看，而后便附在我耳边神秘兮兮地低声说道：“我听说青园街那边新开了一个能玩次世代的游戏店，环境幽雅、格调高尚，而且最重要的是，它一个钟头只要五块钱……”

于是两个年幼的混混心照不宣地相视一笑，随后便站起身来，共同用刘翔般的速度冲出了那扇年久失修的校门。

我们在一道道命运交叉的十字路口旁等待，一辆又一辆的小汽车春风得意地穿过斑马线，让我们颇有些眼花缭乱。人行横道尽头的绿灯亮了，我们继续匆匆地赶路。我们戴着水浪的帽子，穿过了酒馆与大排档。传说中的次时代游戏店已经近在咫尺，我渐渐从空气中嗅到了一丝狂欢的气息。后来，我们终于看见了那间游戏室的店门，那个时候我和锤子丝毫不会想到，在未来的某段时间里，就在这扇简陋的门板背后，我们会结识一部叫做最终幻想7的RPG，并因为它而在一条叫做成长的道路上撒腿狂奔。

我们来到了游戏室的前面，推开那扇虚掩的门，我和锤子共同踏进了上帝寄存在人间的天堂。遥望五年之前，虽然最终幻想9已经堂而皇之地摆上了盗版商的货架，可是其前辈，史氏推出的里程碑式的惊世大作Final Fantasy 7却依然方兴未艾，克劳德与蒂法艾莉丝三者间的情感纠葛始终是玩家们所津津乐道的话题。然而在那个时候，我和锤子还都是血统正宗的街机仔，由于之前终日沉浸于万年留级生与红发绑腿男宿命对决的低级趣味中，因而所谓的儿女情长对于我们来说，就像是侏罗纪一样遥远。当然，也正是因为如此，当思念的感觉第一次涌上心头的时候，它必然会为思念的寄主带来一段终生难忘的经历。

“卡德杰，他事实上只是萨菲罗斯的一个思念体。”文森特在我们面前冷静地说，随即又解释道：“这也就是说，他是一种类似幼虫的东西，并最终会变成萨菲罗斯。”

“我靠！思念体。”锤子在我身旁小声嘟囔道：“我说我怎么看这小子这么不顺眼呢，好像跟刚吃了个死孩子似的，眼神也总是这么猥琐。”

我知道，虽然已经过去了这么多年，可锤子却始终对萨菲罗斯恨之入骨。

我始终不曾忘记，当萨菲罗斯的长剑刺穿艾莉丝身体的一刹那，锤子那一声惊世骇俗的悲愤怒吼。当时旁边所有的玩家都将视线移向了我们，搞得我颇有些尴尬。那天晚上，在我们临走结帐的时候，游戏店年轻的女老板对抓着一把零钱的我们轻轻地摇了摇头，微笑着说：“不用了，今天我请客。”——这个美丽的微笑，我将它视为自己记忆中

的珍宝，并一直珍藏到了今天。

说句公道话，我和锤子所就读的初中实在是有些扯淡，校规曰：“女生不得留长发”且“每日需穿校服上学”。于是乎，那些正处于美好发育期的女生们纷纷响应学校号召，将自己的一头秀发剪成鸭嘴兽型，穿起那身丑得令人发指的校服昂首挺胸在教室中进进出出。当然，我们学校的这种做法被冠冕堂皇地称为“学生要有适合学生的装束”。这样的扯淡校规令情窦初开的混混锤子同学十分不满，他甚至曾数次打算向校长办公室中投掷点燃的“大地红”三千响鞭炮，以泄心头之恨。多年以后的公元二零零三年，我与锤子在某个大排挡中与大学同学干墩布手持啤酒论战，锤子大声叫嚣道：“初中里是没有异性存在的！”干墩布同学听后并不答话，只是起身结了帐，随后便带领我们来到了他的初中母校。在那里，从校门中走出的初中女生们让我和锤子目瞪口呆，她们面容姣好身材无敌衣着时尚长发飘飘，看得我和锤子很想咬舌自尽。五天之后，初中的同窗们在阔别了三年后进行了首次聚会，聚会中，三年前那些戴着眼镜的鸭嘴兽们纷纷脱胎换骨，我们的视野被蔚为大观的美女群所充斥。巨大的心理落差令我与锤子痛心疾首，锤子更是长叹一声道：“如此丰腴的美女资源，当年竟然没有去把握，真是失策！”语气之忧伤，直叫我险些潸然泪下。

然而事实上，即使当初有一万个机会摆在锤子面前，他也不见得能把握住其中的一个——与其猥琐而放荡的外表截然不同的是，锤子的内心其实是一个内向而害羞的人。那一天的下午，我们照常蹲在一半明媚一半忧伤的篮球场上，对着那些过路姑娘们的背影大吹口哨。我们轻浮的口哨声似乎惹怒了一个扎着马尾辫的姑娘，她转过头来，用轻蔑的目光瞪了我们一眼。下一个瞬间，马尾辫姑娘的眼神化为了一颗子弹，温柔地击中了锤子那颗曾经青春而敏感的心灵。同一天的晚些时候，我们照例去游戏店消磨放学后的漫长时光。一路之上，原本一直废话成堆的锤子却转职成了沉默的羔羊，那张表情丰富的脸也突然变得像一颗上供的猪头一般，呆滞而臃肿。

后来，锤子扮演的克劳德在终日教堂的花毯上邂逅了艾莉丝。“你来当我的保镖，报酬么……来一次约会怎么样？”天真而外向的艾莉丝调皮地对克劳德如是说道——这个时候我突然发现，锤子那张冰封了好几天的破脸，终于在这次邂逅之后，稍稍有了一丝解冻的痕迹。

毫无疑问，属于锤子的春天，已经悄然降临了。

“林可，高一八班，学习委员。”我和锤子的朋友，著名的偷窥家、荤段子传播学家、女性心理研究学者扁豆同学轻松地搞到了马尾辫姑娘的资料，随后便拍拍锤子的肩膀，一脸坏笑地说了句：“行啊小伙子，眼光不错么。”

锤子并不答话，只是神秘地微微一笑，那微笑中包含着复杂的感情。

距离那场最终的决战已经过去了两年，而克劳德却依然还是那样的孤僻。“是么？这样的话……就让他一个人静静吧。”在听完文森特对于卡德杰出身的解释之后，蒂法在席德的飞空艇上如是说道。作为克劳德无可取代的知己，她一直都明白他最需要的东西是什么。

“克劳德喜欢的人是艾莉丝！”锤子激动的喊声又一次充斥了小小的游戏店。

“你别嚷”，我斜了锤子一眼：“别老把自己的感情加到别人身上行么？醒醒吧，艾丽斯爱的人是那个挂了的扎克，克劳德和蒂法才是真正的一对儿。”



在那段为最终幻想7而沉迷的日子里，类似于这样的争论要不了多久便会出现一次。而且每一次争论的时候，锤子都会为了艾莉丝无比较真儿。他据理力争时的那副姿态，简直就如同火刑架上的布鲁诺一般执着。

我说过，锤子本质上是一个内向而羞涩的少年，虽然表面上看来总是风平浪静，喜怒不形于色，然而却极容易使内心陷入一场悲伤之中。

最终幻想7，我和锤子原本以为这是一段永远不会结束的奇幻旅程，然而三个月过后，这辆梦想号列车还是势所必然地驶向了终点。生命之泉在米德嘉大街的每个角落中静静地流淌着，静谧的黑暗中，艾莉丝微笑的脸庞又一次浮现在我们面前。一切喧嚣都变得安静下来，只有孩子们的欢笑声在天空中隐约回荡。“结束了吗？”看完片尾CG后，锤子梦呓一般地问我。

“……我也不知道。”我同样有些飘飘欲仙地回答他。

第二天下午放学后，我们没有再去那间游戏室——曾经沧海难为水，除却巫山不是云。这一点，我和锤子都明白。

超究武神霸斩终于出现了，克劳德的六把利刃在苍穹中划出了一道道瑰丽的光芒。久违的灿烂阳光穿透了厚重云层，巨大的黑翼在萨菲罗斯的背后缓缓地展开。“你就在回忆中，安分地呆着吧。”克劳德仰望天空，为这段延续了两年的恩恩怨怨彻底作了一个了结。

克劳德说得对，有些事情是注定只属于回忆的——就像绝大多数没头也没尾的青春故事一样。锤子与林可之间的所谓缘分，还没等真正开始，便已然忧伤地画上了句号。虽然锤子通过扁豆已经掌握了大量有关林可的资料，可是由于羞涩与胆怯，他却始终没有作出任何的行动。那天放学时分，我和锤子蹲在篮球场上正闲扯着一些毫无营养的话题，突然间，一个熟悉而又陌生的身影便经过了我们面前，我们都楞住了。

“是她。”我把头转向锤子，一脸暧昧的微笑。

“……我知道。”锤子低下头小声地说道。

“那还等什么呢，叫住她，然后上去跟她表白心意，赶紧的啊。”我一脸兴奋，仿佛即将表白的那个人是我而不是锤子。

“……好吧”，锤子埋着头思考了一会儿，随后便抬起头来，气若游丝地喊了一声：“林可……”

“大点声行么哥哥，你这是喊人，不是说悄悄话呢！”

“林可……”锤子鼓起勇气，试探着提高了一些音量。

然而令人失望的是，那个梳着马尾辫的姑娘似乎没有听见锤子爱的呼唤。她越走越远，而且，始终没有回头。

有关林可的一切，从此便被封印在了锤子记忆深处的某个角落中。

最后一名患有星痕症的孩子也已经痊愈，被爱之泉包围的克劳德在影片中第一次露出了微笑。与此同时，艾莉丝的背影又一次出现在了他的视线中——“已经没事了吧。”她温柔的声音又一次响起，我们看见了她天使一般的面容。

“她转过头来了，而且，她也跟克劳德说了话。”锤子自言自语道：“没错，不会有什么会比这更好了。”

我转过头，看到欣慰的花朵绽放在锤子脸上。我明白，克劳德与锤子都已不会再陷入记忆的泥淖中无法自拔了。他们，都已经解脱了。





新作游戏发售表

日本近期电子游戏全资料统计

最近总是不知道自己该玩什么，有时看着身边的人为了一些颇难的游戏玩得焦头烂额，心里还真觉得，对热门不怎么上心是种幸福。 □责编/蓍子



PS2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
11月3日	高速机动队	高速机动队～World Super Police～	ACT	JAREKO
	MAR HEAVEN ARM FIGHT DREAM	メルヘヴン ARM FIGHT DREAM	FTG	KONAMI
11月4日	MEDICAL91	MEDICAL91	AVG	TAKUYO
11月10日	小ドクロ的健康诊断大作战!	ゲームになったよ! ドクロちゃん～健康诊断大作战	AVG	IDEA FACTORY
	NBA LIVE06	NBA LIVE06	SPG	EA
	超能力战士	サイオプス サイキック・オペレーション	ACT	CAPCOM
	逃亡・黑色星期一	ゲッタウエイ ブラックマンデー	ACT	SEGA
	★忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOG
11月17日	黑客帝国・尼奥之路	マトリックス パス・オブ・ネオ	ACT	ATARI
	战神	ゴッド・オブ・ウォー	ACT	CAPCOM
	BEAT MANIA 10	ビートマニアⅡDX 10th Style	RAG	KONAMI
	高达SEED 联合VS ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合 VS. Z.A.F.T.	ACT	BANDAI
	青蛙军曹・MEROMERO大作战Z	ケロロ军曹 メロメロバトルロイヤルZ	ACT	BANDAI
	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
	四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.―ダ・カーポ―フォーシーズンズ	AVG	角川书店
	胜利11人9 亚洲冠军联赛	Jリーグ ウイニングイレブン9 アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
	beatmania II DX 10th style	beatmania II DX 10th style	ETC	KONAMI
	拼图俱乐部	ブロックス倶乐部withバンピートロット	PUZ	IREM SOFTWARE
11月23日	★灵魂能力3	ソウルキャリバー3	FTG	NAMCO
	.hack//fragment	.hack//fragment	RPG	BANDAI
	ONE PIECE PIRATES CARNAVAL	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ETC	BANDAI
	IZUMO2	IZUMO2猛き剣の闪记	ACT	GNS
11月24日	战神（元气版）	战神―いくさがみ―	ACT	元气
	★恶魔城 黑暗的诅咒	恶魔城ドラキュラ―暗の咒印	ACT	KONAMI
	SSX on tour	SSX on tour	SPG	EA
	噗哟噗哟狂热2 Chu!	ぷよぷよフィーバー 2 チュー!	PUZ	SEGA
11月30日	星战・前线2	スター・ウォーズ バトルフロント2	ACT	EA
	SIMPLE2000系列Vol.90 大姐大2	SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姐チャンバラ2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列 Vol.91 ALL STAR格斗	SIMPLE2000シリーズ Vol.91 THE ALL★STAR格斗	ETC	D3P
	SIMPLE2000珍藏系列 Vol.28 超喧哗斗争!	SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.28 斗争!喧哗グランプリ ~Drive to Survive~	ETC	D3P
12月1日	★生化危机4（日版）	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
12月8日	★龙如	龙が如く	ACT	SEGA
	桃太郎电铁15 五大怪人登场!	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场!の巻	TAB	HUDSON
	怪物农场5	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	SLG	TECMO
	SUGAR SUGAR RUNE	シュガシュガルーン 恋もおしゃれもピックアップ!	AVG	BANDAI
	太鼓达人 HAPPY 六代目	太鼓の达人 わいわいハッピー! 六代目	ETC	NAMCO
	蓝之断片	フラゲメンツ・ブルー	AVG	角川书店
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
	金色卡修 GO! GO! 魔物战斗	金色のガッシュベル!! ゴー!ゴー!魔物ファイト!!	ACT	BANDAI
	实况棒球12 决定版	实况パワフルプロ野球12 决定版	SPG	KONAMI
	巨人之星3	スロッターUPコア8 极炎打!巨人の星3	SPG	DORASU
	★深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	RPG	NAMCO
12月22日	老虎伍兹・06巡回赛	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
	★王国之心2	キングダムハーツ2	ARPG	SQUARE・ENIX
	G1 JOCKEY4	ジーワンジョッキー4	SLG	KOEI
	实战弹子必胜法! CR北斗之拳	实战パチンコ必胜法!CR北斗の拳	ETC	SEGA
	网球王子 —学园祭的王子大人—	テニスの王子样 —学园祭の王子样—	AVG	KONAMI
	火影忍者NARUTO 终极英雄3	NARUTO―ナルト― ナルティメットヒーロー3	FTG	BANDAI
	极品飞车 Most Wanted	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
	NEOGEO斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
	★合金装备・索利德3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	ACT	KONAMI
	PSYCHIC FORCE COMPLETE	サイキックフォース COMPLETE	FTG	TAITO
	前线任务5 —SCARS OF THE WAR—	フロントミッション5 ―スカーズ・オブ・ザ・ウォー―	SLG	SQUARE・ENIX
	BLEACH 被解放的野心	BLEACH ―放たれし野望―	RPG	SCE
预定	KOF・大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
	★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
	TRAIN SIMULATOR	トレインシミュレータ	SLG	音乐堂
	京成・都营・京急	京成・都营・京急		
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	★死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的噩梦	アローン イン ザ ダーク―ザ ニューナイトメア―	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	枪之心	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	BANDAI
	GLADIATOR –ROAD TO FREEDOM– REMIX	GLADIATOR –ROAD TO FREEDOM– REMIX	AVG	ERTAIN
	新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
	新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
	KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
	山羊村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
	少女恋爱大革命!	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
	蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
	CLANNAD	CLANNAD―クラナド―	AVG	INTERCHANEL
	梦幻之星・宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
	夏令营2 虹色青春	キャンパス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
	六星闪亮	六ッ星きらり	AVG	千世
	绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 –冻てついた记忆たち–	AVG	IREM
	少女爱姐姐	乙女はお姐さまに恋してる	AVG	Alchemist
	大战略7	大战略Ⅶエクシード	SLG	SystemSoft Alpha
	新世纪EVA	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	GENEX
	★SEGA拉力2006	セガラリー2006	RAC	SEGA
	我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV
	幕末浪漫・月华剑士1+2	幕末浪漫・月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーⅫ	RPG	S・E
	侍魂・天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
	新豪血寺一族・烦恼解放	新豪血寺一族～烦恼解放～	FTG	EKISIDE
	龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
	便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
	RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
	K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
	雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
	信长野望・革新	信长野望・革新	SLG	KOEI
	世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
	FOR GAME 东部战线	フォーゲーム东部战线		

PS3

日期	中文名	日文名	类型	厂商
预定	致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
	刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
	仁王	仁王	ACT	KOEI
	装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FROM SOFTWARE
	KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK PLAYMORE
	幻想水浒传6	幻想水浒伝VI	SLG	KONAMI
	实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	源氏2	GENJI2	ACT	SCE
	新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
	新天魔界6	新天魔界 VI	SRPG	IDEA FACTORY
	最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA

XBOX

12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷電ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	虚幻 锦标赛2	Unreal Championship 2	FPS	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY
	红忍	RED NINJA	ACT	VI
	索尼克 骑手	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
	KOF NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウエイブ	FTG	SNKPLAYMORE
	爆烈刑事2	ダイナマイト刑事2	ACT	SEGA

XBOX360

12月10日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	FTG	TECMO
	FIFA06 FIF之路・世界杯	FIFA06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	SPG	EA
	极品飞车 Most Wanted	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
	完美黑暗Zero	Perfect Dark Zero	ACT	MICROSOFT
	山脊赛车6	Ridge Racer 6	RAC	NAMCO
预定	Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
	OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
	职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
	搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
	天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
	金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
	幻城杀手	フレームシティ	ACT	NAMCO
	妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
	世界空军力量	ワールドエアフォース	SLG	TAITO
	真・三国无双4 Special	真・三国无双4 Special	ACT	KOEI

NGC

11月10日	马里奥聚会7	マリオパーティ7	ETC	任天堂
11月24日	牧场物语・幸福之诗	牧场物语 しあわせの詩 for ワールド	SLG	MMV
	海贼王・海滨嘉年华	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ACT	BANDAI
12月1日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	SLG	BANDAI
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	SSX on tour	SSX on tour	RAC	EA
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	火影忍者・激斗忍者大战4	NARUTO—ナルト— 激斗忍者大战!4	ACT	BANDAI
	FC战争	ファミコンウォーズ	SLG	任天堂

GBA

11月17日	口袋妖怪・不可思议的迷宫 赤之急救队	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	ARPG	任天堂
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽苍牙	ロックマンエグゼ6 电脑兽グライガ	ARPG	CAPCOM
	洛克人EXE6 电脑兽烈爪	ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	ARPG	CAPCOM
12月6日	召唤之夜・铸剑物语 起源之石	サモンナイト・クラフトソード物语 はじまりの石	ARPG	BANPRESTO
12月15日	最终幻想4 ADVANCE	Final Fantasy 4 ADVANCE	RPG	SQUARE・ENIX
预定	奇迹！PANZO	みらくる！ぱんぞう	AVG	ATULS
	任性家庭	わがままフェアリー ミルモでポン！	SLG	KONAMI
	国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	REMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳！・ⅡPLUS	飞龙の拳！・ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	海贼王 海之梦	ONEPIECE 海の梦	FTG	BANDAI
	BattleEddition	BattleEddition		
	最终幻想5	Final Fantasy 5	RPG	SQUARE・ENIX
	最终幻想6	Final Fantasy 6	RPG	SQUARE・ENIX
	王女联盟	ユグドラ・ユニオン	SRPG	STING

PSP

11月10日	NBA LIVE 06	NBAライブ 06	SPG	EA
	金色的琴弦	金色のコルダ	SLG	KOEI
	漫画同人会PSP	こみっくパーティー ポータブル	AVG	AQUAPLUS
11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	RPG	BANDAI
	牧场物语・中秋之月 男孩&女孩	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	SLG	MMV
11月24日	FIFA06	FIFA06	SPG	EA
12月1日	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
12月8日	激・战国无双	激・战国无双	ACT	KOEI
	合金装备ACID2	METAL GEAR ACID2	ACT	KONAMI
12月15日	机关	KARAKURI	ACT	TECMO
12月22日	我的块魂	仆の私の块魂	ACT	NAMCO
	真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナー 恶魔召唤师	RPG	ATLUS
12月29日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
预定	天外魔境・第四默世录	天外魔境・第四默世录	RPG	HUDSON
	迷你巴特	ミニバト	AVG	BANDAI
	忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	☆GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！ パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-(暂定)	ARPG	SQUARE—ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	麻烦世界	トイヘッズ・ワールド	AVG	I・F
	大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
	炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON

NDS

11月17日	口袋妖怪・不可思议的迷宫 青之急救队	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	ARPG	任天堂
11月23日	欢迎光临 动物之森	おいでよ どうぶつの森	ETC	任天堂
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	ACT	SEGA
12月8日	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
1月19日	★生化危机・死寂	バイオハザードDS	AVG	KONAMI
预定	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说DS・玛娜之子	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	起风的那个夜晚	あらしのよるに	AVG	TDK
	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	祈愿之旋律	おねがいマイメロディ	AVG	TDK
	★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	★口袋妖怪・珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	★口袋妖怪战队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂
	不可思议的迷宫・风来的西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	RPG	CHUNSOFT
	机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
	水果村的动物们2	フルーツ村のどうぶつたち2	AVG	TDK
	LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
	KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI
	★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
	马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
	ASH	ASH	SRPG	任天堂
	天诛DS	天诛DS	ACT	FROMSOFTWARE

精彩礼品派送 80 名

PRESENT

本期抽奖截止时间 11月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

A 高达女主角SELECTION原版手办



2名

B 随身玩伴 多罗玩偶



（随机获取任意一款）

5名

C 圣斗士星矢黄金十二宫随意



36名

D 高达SEED来电闪

（随机获取任意一款）



5名

E 死神 魂 标志挂坠项链



10名

F 哈罗奇趣钥匙扣



12名

G 犬夜叉兄弟联手机吊饰



（随机获取任意一款）

10名

168期中奖名单

A 新鬼武者超华美折扇：安徽省/魏海涛
B KAMEO元素之力：上海市/李瑛琦
C KOJIMA PRODUCTION贴纸：浙江省/陶立君
D PS3 POSTCARD：吉林省/尚欣博、北京市/于骜
E SIREN2 DVD VIDEO：河北省/杨喜
F CAPCOM2005DVD：福建省/郑斌、北京市/于杰
G 甲虫王者便携纸巾包：辽宁省/杨鹏巍、上海市/黄伟心
H 三国无双战斗卡：广东省/徐智能、黑龙江省/杨云天
I 手机少女明信片套装：浙江省/章晗达、上海市/江祺
J 押忍番长/大都吉宗CITY超大宣传扇：上海市/徐文雯
K SNK KOF2/Twinklestar Sprites超大宣传扇：安徽省/陈欢
L NACOMO宣传系列超大宣传扇：河北省/王强
M Bodypad超大宣传扇：辽宁省/郭鹏
N Gunparade Orchestra白之章-青森企鹅传说：湖北省/张劲
O WE透明磨砂扇：黑龙江省/孙维峻、河北省/韩明航
P NANA精美圆扇：河南省/张尧
Q 心跳回忆ONLINE精美圆扇：江苏省/顾伟
R TECMO精美圆扇：北京市/王燕、广东省/薛灏
S T高达SEED别致圆鼠垫：黑龙江省/李鹏程
T 口袋怪物精灵卡：浙江省/梁晨泽、四川省/曹琪、黑龙江省/李佳玥、广东省/吴华寿、吉林省/姚远、福建省/林伟男
U 龙猫相框：广东省/丁一凡、云南省/岳云翔、北京市/李川、甘肃省/沈明祖、上海市/任梦遥、广东省/黄欣、广东省/莫超琳
V 死神腕带：四川省/何虹震、黑龙江省/孙欣宇、江苏省/祁晓明、广东省/翟荣显、四川省/谭立、辽宁省/孙岩平、四川省/李秋阳
W 合金装备金属雕像：广东省/周向宇、上海市/陈梦影、广东省/侯俊卿、福建省/张益金、广西省/杨健锋、上海市/陈宏、吉林省/赵浪、北京市/曹盈、河南省/张洋洋、四川省/温健、四川省/李春、陕西省/郑炜、重庆市/孙逊、福建省/张新宇
X 犬夜叉兄弟手机吊饰：广东省/李佳洋、安徽省/马维、广西省/黄琳琳、广东省/林锦浩、河北省/彭昭杰、河南省/孟烨、上海市/沈少泽、江苏省/苑建、湖北省/蔡晴、上海市/洪正翔、广西省/伍海宁、广东省/廖瑜、河南省/薛寒、上海市/董大南、四川省/袁丹璐、北京市/李辰、天津市/丁超、黑龙江省/张雅菲、北京市/冯广镇、重庆市/谢黎

中国电玩榜中奖名单

TECMO精美圆扇：北京市/徐伟
龙猫相框：福建省/王佩文、陕西省/张森、四川省/唐强、上海市/郑昌杰、安徽省/章超、四川省/陈俊任、黑龙江省/赵宇
口袋妖怪精灵卡：山东省/张秀明、福建省/夏晨野、四川省/赵曹江、四川省/刘冬、广西省/周丽、河北省/黄建军、重庆市/朱丹、河北省/龙海波、广东省/区伟杰、广西省/蒋素冬
KOJIMA PRODUCTION贴纸：陕西省/何星辰、福建省/陈志隆

EDITOR'S BLOG

●最近已经被旺达与巨像给迷住了，有些身边的朋友甚至有些不理解，可能这就是天生双鱼座骨子里的那点浪漫情怀被勾起的结果吧。游戏在本期已经介绍的很细致了，但还要在这里做最后的广告……一定要玩的神作啊！●等待了许久，终于见到了GGXX SLASH，画面的革新与角色重新调整的平衡性让我激动到尖叫啊。令人激动的是，我一直非常喜欢的JO得到了大幅度的强化，本来也是嘛，这么帅气的角色，自然应该实力非凡喽。



● 某个难得的休息日，一和我住一起的哥们上午就去爬香山，快半夜时正在玩游戏的北斗接到电话求助，遂出门帮忙把他醉得一塌糊涂的朋友们搀回家。结果把这几位爷伺候好了跟哥们打地铺挤着睡时这么多年第一次发现，这位一直就有打呼噜癖好的老大在喝醉后打的更是天昏地暗飞砂走石日月无光愁云惨淡啊……结果给呼噜声折磨一夜后直接导致本人次日神经衰弱外加走路时两腿发飘。● 无无突然在编辑部宣布要过光棍节，一看日历还没到4个1纪念日，无无答曰：小光棍节。



●秋天来了，天气寒了，雪飞也该冬眠了。一到秋天就会感觉身体明显不适，本年的症是“选择性失忆症”恶化为“混乱型健忘症”，具体表现为该忘的事不忘，不该忘的事全忘，其中最令我郁闷的是竟然忘记了母亲大人的生日，但是却清楚地知道她老人家的年龄，其直接影响则是“家庭个人所得税”狂升300%，本人的业余时间有能力有条件做的事情只剩下了睡觉。希望读者们千万不要犯我这种低级错误啊！●困了、累了、睡了……



●近一段时间的PS2好游戏实在是太多了，什么旺达、生化4、灵魂能力3、恶魔城……小沛真是不知道玩什么好了。于是决定又把经典街机游戏《吞食天地》玩了三遍。●最近的电视节目很丰富，和我同住的哥们儿一会儿“大长今”，一会儿“纪晓岚3”还有什么“最后诊断”，我实在不知道看什么，只好把《阿拉蕾》的盘找出来又看了两遍。●最近小沛写东西也很多，什么新闻、米花、特稿、电玩通……这些都写烦了，于是今天把手札写了一篇。

